HÍREK • SZEMLE • ELŐZETES • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Hivatalos Magyar

PlayStation® Magazin

Ára: 1990 Ft

15. SZÁM

– JÁTSZHATÓ DEMÓVAL!

SPIDER MAN

A PÓKPALI BEHÁLÓZZA A KONZOLT! ISMERKEDJ MEG PETER PARKERREL, A LÓGÁS KIRÁLYÁVAL

SZEMLE CÍMEK:

SPIDER-MAN
TOCA: WORLD TOURING CARS
ALIEN RESURRECTION
TERRACON
FA PREMIER LEAGUE STARS 2001
VIB RIBBON
RAYMAN 2
SNO CROSS CHAMP' RACING
STAR TREK: INVASION!
PARASITE EVE II
GRIND SESSION

KERESSÜK ÉLVE VAGY HALVA:

LARA CROFT?!

Cselekmény, szintek, és a temetés... Fellebben a fátyol a folytatás titkairól – még a PS2 felé is kacsingatunk

STAR WARS RÁADÁS!

A PlayStation 2 és a Star Wars: Episode I találkozása. Exkluzív a Lucas Artstól

WWF SMACKDOWN! 2

Az izomagyúak, a mozgások, az ütések... Csattanj rá a feszülős cuccokba bújtatott folytatásra!

ÚJDONSÁG: CHEAT-KÓDOK!

Ha elakadtál, vagy csak egyszerűen unod már... Örökéletek, pályaugrások, bonuszok

CHICKEN RUN ▪ ÚJABB METAL GEAR 2 KÉPEK ▪ F1 2000 A PS 1 ÉS 2-HÖZ ▪ TONY HAWK'S 2 ▪ DUKE NUKEM VISSZATÉR, ÉS LAZÁBB MINT VALAHA ▪ FIFA 2001 ▪ LEGÚJABB BOND HÍREK ▪ MEDAL OF HONOUR 2 ▪ DVD HÍREK ▪ MÉDIAINTERJÚ

Kiadó Computer Média


képszerkesztés ▸ grafikai tervezés ▸ 3D ▸ multimedia ▸ web design ▸ illusztráció ▸ digitális video
2000 SZEPTEMBER
Minden számhoz kétplatformos CD-ROM
www.computer-arts.hu
computer arts
A kreatív számítógépes magazi
MoviePack
A DV szoftver részletes bemutatója
Teljes szoftverek:
Painter 5.5 Web edition
Dreamweaver Extension Manager
továbbá 20 extension
Nagyfelbontású fotók
Flash
Tippek és trükkök, továbbá az 5-ös verzió újdonságai
Maya 3 -
A 3D szoftverek királya?
Photoshop iskola
QikDrive • combustion*
Time-slice filmek
Már kapható az újságárusoknál!

Előszó



Melyben most a PlayStation 2 újból megkavart megjelenési dolgairól lesz szó. A Sony hivatalos tájékoztatási apparátusa részeként írtunk már néhány dátumot, amikor a gépnek meg kellene jelennie, de ismét módosítanunk kell az időpontot. Sajnos, október 26-án sem lesznek még ott a konzolok a polcokon, nemhogy Magyarországon, de egész Európában sem. Ehelyett, aki valóban elszánta magát a konzol megvételére, annak egy megrendelőszelvényt kell kitöltenie, mely szeptember 7-től lesz megtalálható a viszonteladóknál, és akkor várhatja, hogy Karácsonyig bezárólag valamikor végre egy PS2 boldog tulajdonosává válhat. Legalábbis Angliában. Hogy nálunk mi lesz a helyzet, arról még nincs megbízható információnk, de ahogy az már lenni szokott, a fentieknél csak rosszabbat várhatunk... Talán majd a következő hónapban többet mondhatunk.

PS2 nincs, van viszont *Spiderman*, és ez már-már jó cserének számít. A Pókfej annyira jól sikerült demot mondhat a magáénak, hogy a játéknak minden esélye megvan örökzölddé válnia. A látvány lenyűgöző, ahogy a hálón lengesz, a hősök megjelenése tökéletes, Black Cat igazán dögös, és részletesen elmagyarázza, mit kell tenni, mi kellhet még? Jó, tudom én, egy PS2.

Játszahattok a *TOCA WTC*-vel is, (ennyi rövidítés...) vagy a kisebbek a *Disney World Magical Racing Tour*-ral, lehet nindzsázni a *Tenchu 2*-ben, és még sorolhatnám, de nem teszem, mert csak lökjétek be a CD-t, és meglátjátok magatok is.

Az újságban találni fogtok egy új cheat-kód gyűjteményt, és hardver-teszt rovatot is, ami reméljük mindenkinek tetszeni fog. Jó szórakozást a következő számig!

Jancsina Attila – főszerkesztő

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társszerkesztő: Mark Donald
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
és Nick Moyle
Formatervező: Liv Kvello
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: James Cheadle, Martin Burton, Jude Edington, Craig Stennet, James Cumptsy, Katherine Lane-Sims,

Munkatársak: Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, John Smith, Dave Jeffrey, Nick Ellis, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Jonathan Davis,Efrain Hernandez-Mendoza Paul Rose, Lee Hall, Simon Middleweek és Guy Woodward

Magyar stáb:
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Fülöp Judit, Kósa Szabó Krisztina, Krausz Vera, Sinka Zoltán Gábor, Szedleczky Csaba, Béres Endre, Drapos Gergely, Bognár József, Palkó Lajos, Abdel Rahman Dávid

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

DTP: Majdnem Kék Studio
1033 Óbudai-Sziget 131. Tel.:457-1155

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Marketing és média kapcsolatok:
T.O.F. Productions Média Ügynökség
E-mail: info@tofproductions.hu

Nyomda: Veszprémi Nyomda Rt.

Nyomdai munkák:
Kobalt Produkciós Iroda
1033 Bp. Hajógyári-sziget 134. Tel.:437-9065
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

ISSN 1585-3454

PSM EXKLUZÍV!



CÍMLAPSZTORIK



WWF SmackDown! 2 011
A legsikeresebb pankrációs játék folytatása a ringbe lép! Íme a legfrissebb hírek



Lara Croft nyugodjék békében? 022
Mi történt Larával? A *Tomb Raider V* készítőit faggatjuk



Hé! Hova lett Han Solo? 030
Star Wars, de nem úgy, ahogy azt PlayStation-ön megszokhattuk. A *Star Wars: Starfighter* PS2-re érkezik. És ember, nem akárhogy néz ki



Spider-Man 040
Mindenki kedvenc szomszédja, a barátságos hálószövő PlayStation-ön. Nagyon jó. És akkor még a felét sem tudod...



Colin McRae tippek 069
Farolj, csúsztass, fékezz a győzelemig a *Colin McRae 2.0*-ban – csak a mi térképeinkkel



A túlélő horror atyja 080
Félsz a sötétben? Akkor az *Alone In The Dark 4* neked való – itt az idei év legijesztőbb játéka!

A TELJES TARTALOMHOZ LAPOZZ MOST!

'layStation Magazin

TARTALOM



048. oldal

TOCA WTC

Újabb lehetőség a száguldás szerelmeseinek.



022. oldal

Az ötödik elem?

Lara halott, emléke mégis tovább él a *Tomb Raider: Chronicles*-ben.

TERVEZET

Chicken Run 014
Great Escape szárnyas változata látható
obben az Aardman film-átiratban

Ducati Life 016
Jeld meg, milyen a világ legkeresettebb motor-
in ülni – a *Rollcage* készítőinek segítségével

Evil Dead: Hail To The King 018
ásd el a tömegek baját a kőkemény Ash sze-
epében

Mat Hoffman's Pro BMX . 020
Az Activision nagy reményeket fűz Mr. Hoffmann-
hoz, no meg a feljavított *Tony Hawk's engine*-hez

ELŐZETES

Tony Hawk's Pro Skater 2 ... 076
Tiszteletteljes pillantás az extrém sportok klasszikusának folytatására

Duke Nukem: Land Of The Babes 078
Nem véletlen, hogy a nők nem kedvelik a videojátékokat...

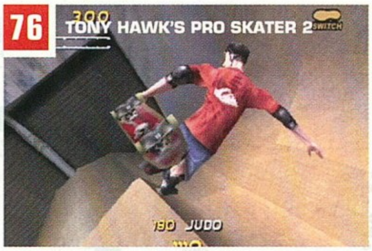
Moto Racer World Tour ... 079
Fröcskölő sár és motorverseny, mindez rózsaszín bőrruhában... nem egyszerű!

Alone In The Dark 4 080
Koszos párizsi mellékutcák szolgálnak a horror új sztárja színhelyéül

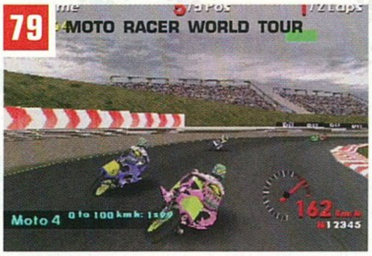
SZÍNES

Az ötödik elem? 022
A ciber szépség ismét köztünk. Feltámadás, vagy mi?

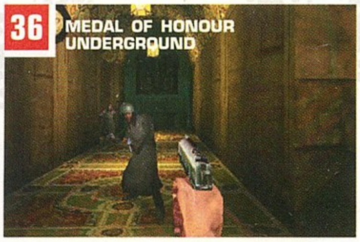
Medal Of Honour Underground 036
Földalatti mozgalmunk behatol az EA stúdiójába, hogy megszerezze az első személyű lövöldözős folytatásának dokumentumait



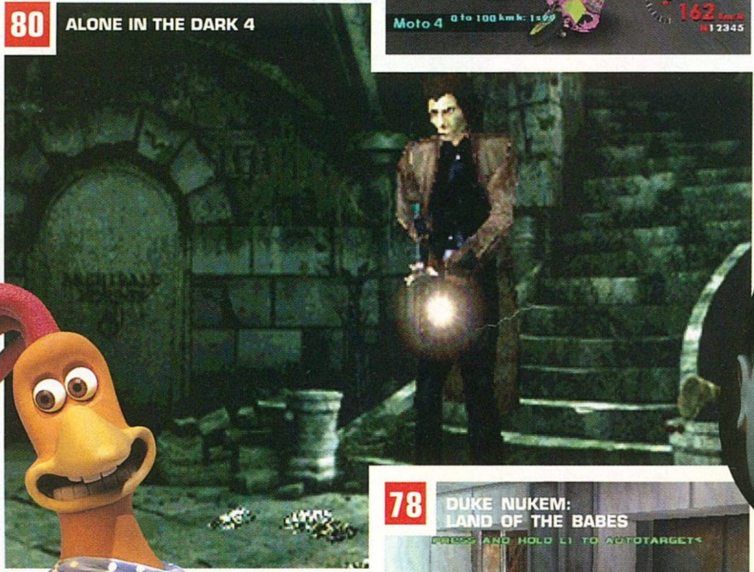
76 TONY HAWK'S PRO SKATER 2



79 MOTO RACER WORLD TOUR



36 MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND



80 ALONE IN THE DARK 4



16 DUCATI LIFE

„Larát családja és barátai helyezik nyugalomba"

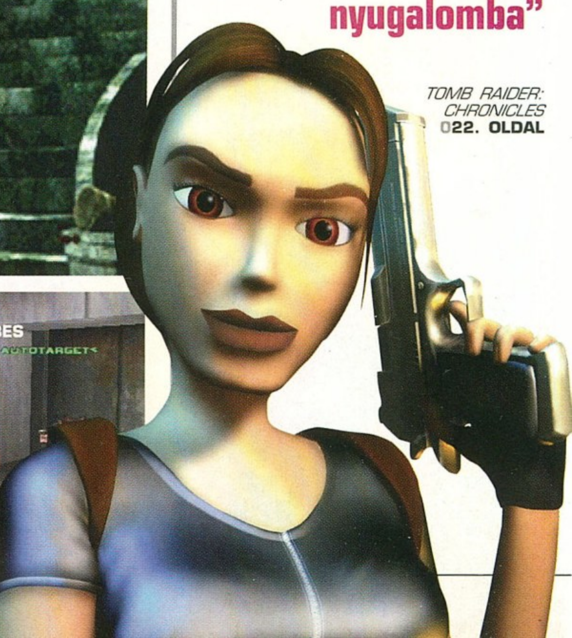
TOMB RAIDER: CHRONICLES 022. OLDAL



14 CHICKEN RUN



78 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES



Tény: A hivatalos UK *PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg.
A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható.
Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



040. oldal

Spider-Man

Mióta várunk már hálószövő barátunkra! Most szerencsére megérkezett

ELŐZETES

Spider-Man 040
Pókfej és barátai. Mi többet kívánhatsz még?

Rayman 2 044
Kedves vásárlónk! Ez a Kínában fejlesztett termék csakis az ön örömére készült...

Vib Ribbon 046
A vonalnyuszi kalandjai?

FA Premier League Stars 2001 047
A *FIFA*-s arcok tempót váltottak

TOCA World Touring Cars 048
A Codemasters nem tud hibázni a verseny-autókkal...

Parasite Eve 2 051
Unod magad? Akkor kergesd ezeket a mutáns szörnyeket (vagy csinálhatsz bármi mást...)

Terracon 052
A vidám, szórakoztató platformer-kalandoknak mindig lesz helye a játékosok szívében

Sno Cross Championship Racing 054
Csak egy kevés választja el a győzelmet a bukástól

Grind Session 055
A Sony ringbe lép a *Tony Hawk's*-szal. Vajon ki lesz a győztes...?

Alien Resurrection 056
Első személyű lövöldözős – még fényes nappal is ijesztő; sötétben csak erős idegzetűeknek

Ballistic 059
Ez lenne a *Bust-A-Move* sorozat örököse?

Star Trek: invasion! 060
A Klingonok PlayStation-re – és nem is akárhogy


56 ALIEN RESURRECTION


40 SPIDER-MAN

RENDSZERES

Jövőkép 006
Hogyan szerepelhetsz Te is a jövő játékaiban? Cat megmutatja

Loading 008
A legnagyobb hírek a spanyolviasz óta, és még itt a *WWF SmackDown 2* is!

PS2 Felderítés 030
Star Wars: Starfighter és a Konami kiadási listája

Kislexikon 035 035
Ez pontosan az, aminek látszik

Szigorúan Titkos 064
Válj te is a rally mesterévé a *Colin McRae2*-vel

Visszhang 083
Öntsd ki szívedet a *PSM*-nek, amiről csak akarod, majd fogadd be bölcs szavainkat. Vagy valami ilyesmi...

Médiakörkép 084
Minden információ a most megjelent CD-kről és DVD-kről

Médiainterjú 086
Sündörögtünk egyet a Forma 1 körül

CD melléklet 089
Itt megtudhatod, mit csinálj azzal a kis fekete lemezzel, ami a tasakból esett ki olvasgatás közben

Hardverteszt 096
Kipróbálunk néhány kontrollert

Fejlesztői pokol 098
Az előzetes az utcán és valami bűzlik (nem Dániában, hanem a stúdióban) – szó szerint

CD-melléklet



Nyisd meg az elméd, egy egész új világ tárul fel előtted: szépség, stílus, divat,... ööö... meg néhány játék.

SPIDER-MAN — Játszható
Egy kihagyhatatlan 3D akció/kaland – ez biztos behálóz

TENCHU 2 — Játszható
A mai napiparancs: lopakodás. Irány a pizsamaraktár...

RAYMAN 2 — Játszható
Szabadítsd ki a Murfy-ket szörnyű ketreceikből

DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR — Játszható
Gokart-verseny és Disney

TOCA WORLD TOURING CARS — Játszható
A trilógia teljes az ultra-realisztikus autószimulátorok harmadik részével

X-MEN: MUTANT ACADEMY — Videó
Gyönyörű és vad – figyeld, ahogy tombol a harc

RE-VOLT 2 — Videó
A *Re-Volt* visszatérése, *RC Revenge* álnéven

MILLE MIGLIA — Videó
Az autóverseny múltja a szemed előtt – az Sci retro versenyjátékának jóvoltából

SYDNEY 2000 — Videó
Egyelőre az ujjaid még pihennek – ez csak egy videó

INFESTATION — Videó
Ott vannak mindenütt! Fuss! ÁÁÁÁ!

CHEAT LETÖLTÉSEK
- ABE'S ODDYSEE
- FINAL FANTASY VII AND VIII
- SPYRO 2
- ALIEN TRILOGY
- CASTLEVANIA
- RESIDENT EVIL 2
- SOUL REAVER

MOST LAPOZZ A 89. OLDALRA!

EGY RÖPKE PILLANTÁS A PLAYSTATION JÖVŐJÉBE ÉS AZON TÚL...

SZTÁRBŐRBEN

- Bőrátültetés
- Bújj sztárok bőrébe
- Indulj kalandokra
- Válj te is a játék részévé

Amikor már azt hittük, hogy a PS2 semmi újat sem hozhat a számunkra...

Talán ti is ismeritek Mr. Bennt. A hetvenes évek gyermek rajzfilmjeinek keménykalapos hőse ideje nagy részét azzal töltötte, hogy a helyi menő ruhaboltba tért be egy kis szerepjátékra. Emberünk ott - a középkori lovagi páncéltól, az űrhajósruháig - mindent tartalmazó gyűjteményből választotta ki öltözékét, majd az ajtón kisurranva hátborzongató és egyben csodálatos kalandokba bonyolódott. Az alapötlet jó. Érdekes lenne viszontlátni mindezt egy videojátékban. Képzeld csak el milyen frankó dolog lenne hirtelen Egyiptomba csöppeni, miközben Croft coltjait szorongatod a kezedbe, esetleg Barrattal s csapatával kekeckedsz a *Final Fantasy VIII* avagy *Solid Snake* szerepét játszod a *Metal Gear Solid*-ban.

Hála az AvaterMe! cég izgalmas technikai újításainak, ez ma már egyáltalán nem elképzelhetetlen, ahogy ezt Cat balhéba keveredése a *Quake III* –ban is bizonyítja. De hogyan is került ő az arénába? Leugrunk a Millennium Dome-ba, ott pár percet eltöltünk a British Telecom speciális fotófülkéjében, és a forradalmian új programcsomag segítségével meg is van az úgynevezett "avatar" (képmás) fájl. Ez nem más, mint a mi saját 3 dimenziós képünk, mely készen áll egy számítógépes játékba való bevetésre.

A fotófülkében két eltérő típusú felvétel készül rólunk négy különböző szögből. Az egyik fajta felvétel hátulról van megvilágítva, és az árnyék elkészítésére szolgál, a másikat színesben hívják elő. A teljes alakos felvételeket egy általános sablonhoz illesztik, majd ezután ezt a testünk körvonala szerint alakítják. A színes felvétel arra szolgál, hogy a textúrákat a sablonhoz igazítsák. A végeredmény? Testünk 3D-s fotópontosságú, játékra alkalmas modellezése. Ez azt jelenti, hogy Miszter Benn barátunkhoz hasonlóan, mi is képesek leszünk arra, hogy valaki más bőrébe bújva kalandra induljunk. Vegyünk például egy krikett játékot: felkeredsz, fehér mezbe bújsz, és már ütheted is a labdát Anglia színeiben (ennél nagyobb baromságra már úgysem vállalkozhatnál...). Vagy esetleg magadra öltheted az angol csapat hetesszámú mezét és játszhatsz Beckham helyett a *FIFA*-ban. Még akár le is kaszabolhatod a tábaidat és a kezeidet és elfoglalhatod Rayman helyét. Na jó talán ezt azért mégsem.



Nemsokára valószínűleg minden játékteremben lesz egy képmás fülke, már amennyiben akkor még léteznek majd játéktermek...

Ebben a pillanatban az „avatar" fájlokat egyelőre még csak a PC használók alkalmazhatják egyes játékokban, mint a *Quake III* és a *The Sims.* Annak ismeretében, hogy a PC-s játékok milyen gyorsan íródnak át a PS2-re csak idő kérdése, hogy mikor töltünk le képmásokat a PS2 memóriakártyákra. Csak annyit kell majd tenned, hogy belépsz egy honlapra, letöltöd a kívánt képmást, majd azt betöltöd egy játékba. Tekintettel a PlayStation 2 kitűnő hálózati teljesítményeire, nagyon is elképzelhető például, hogy végül egy csapat zombi, mely történetesen a legeslegjobb barátaid képmásaiból áll, üldöz majd Téged keresztül-kasul Racoon Cityben. Ennél már csak az lenne rosszabb, ha esetleg ők irányítanák a hajtóvadászatot.

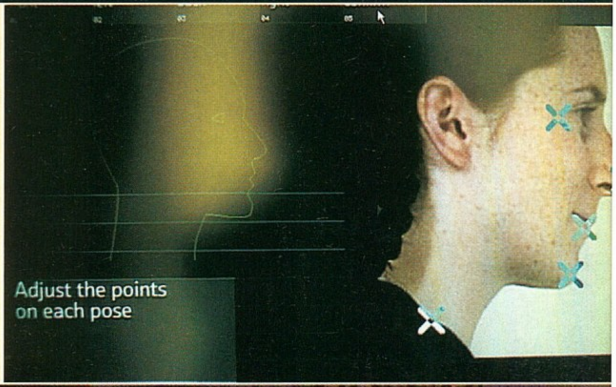
Jelenleg csak a Millennium Dome fülkéi alkalmasak egyedül új bőröd elkészítésére, de AvatarMe!, egy olyan hordozható fülke fejlesztésén is dolgozik, mely 30 darab képmást készít el óránként. Ezeknek a fülkéknek a mérete egy normál igazolványkép - készítő masina nagyságával egyezik majd meg. Szóval nemsokára csak lezúzol a helyi játékterembe a PS2 PDA -del (Personal Digital Assistant – Digitális Személyi Titkár), elkészíted a képmásodat, majd betöltöd egy játékba. Ezután már szabad játszhatsz, elmentheted a legjobb eredményedet, majd mielőtt hazamennél és folytatnád a játékot az Interneten, áthelyezheted az összes információt- képmásostul, mindenestül együtt - a PDA-dra. A következő állomás a Star Trek holoszerkó borzongató csodái... ■ **Dan Mayers**



Fotó: Martin Burton

Channon felkészül
a szkennelésre. Sugározz fel, Scotty!











A Comm.link aktív

Az írott szöveget beszéddé átalakító szoftvereknek köszönhetően az „avarat" hasonmások egy egész új világot, a beszélő e-mailek világát nyitják meg. A következőképpen működik majd a dolog: ha új üzeneted érkezik, számítógéped pitytyen egyet; ekkor rákattintasz, megnyitod, tápiószecsői haverod fizimiskája megjelenik, és elmondja neked az üzenetet. Majdnem olyan, mint Leia hercegnő a *Csillagok háborúja* elején. Vannak tervek az arc-hasonmások WAP-telefonokra való átírására is. Kapsz egy szöveges üzenetet, megnyitod a postaládát, és az üzenetet küldő személy arca megjelenik a képernyőn, majd a pofa felolvassa a szöveget.

MARGÓ SZÉLEN

KISS VAGY NAGY?

Ha megemlítjük neked a Kiss zenekar nevét, egész biztos (már ha vagy elég idős) eszedbe jut a feszülős cicanadrág, a fekete-fehér smink, és a jó méteres nyelvek, amelyek jobban mutatnának egy hentesüzlet transzparenseként; egyszóval minden, a flipperen kívül. Nos, a zenekar fémjelezte a 70-es évek legendás flipper-asztalainak némelyikét, és most a Kiss Pinball elnevezésű műremek közelít konzolunk partjai felé. Két asztal szerepel a játékban; a Netherworld a banda természetfeletti aspektusát mutatja meg, míg a Last Stop: Hell inkább a színfalak mögötti koncert-előkészületekre és magára az élő fellépésre koncentrál (hiába, amikor még nem volt playback, minden zenész tudott zenélni...). Persze ez még csak a játékok váza; mindenki nyugodtan számíthat tehát a több-labdás, pörgetős, rámpás, Video módos csodákra. Az egész tulajdonképpen egy rockzenekar alapján készült flipper alapján készült videojáték. Ki mondta, hogy a poszt-modern halott?...



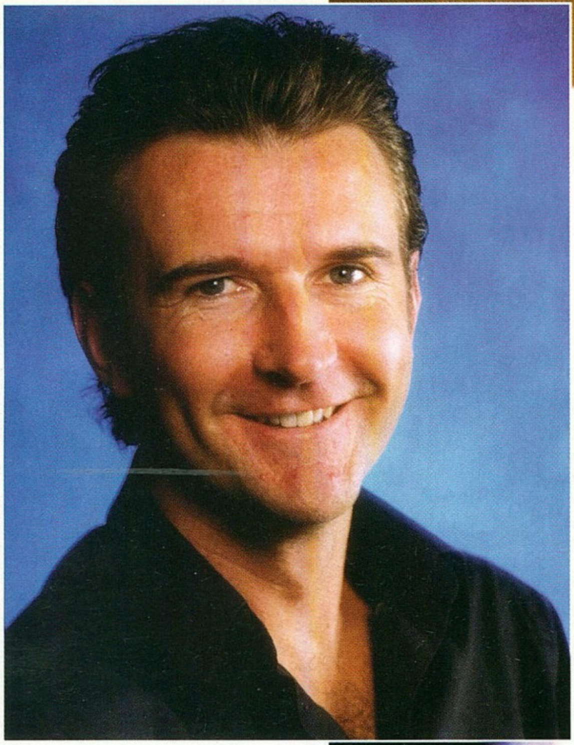
A *Rogue Spear*, a *Rainbox Six* folytatása már jóval okosabb lesz elődjénél

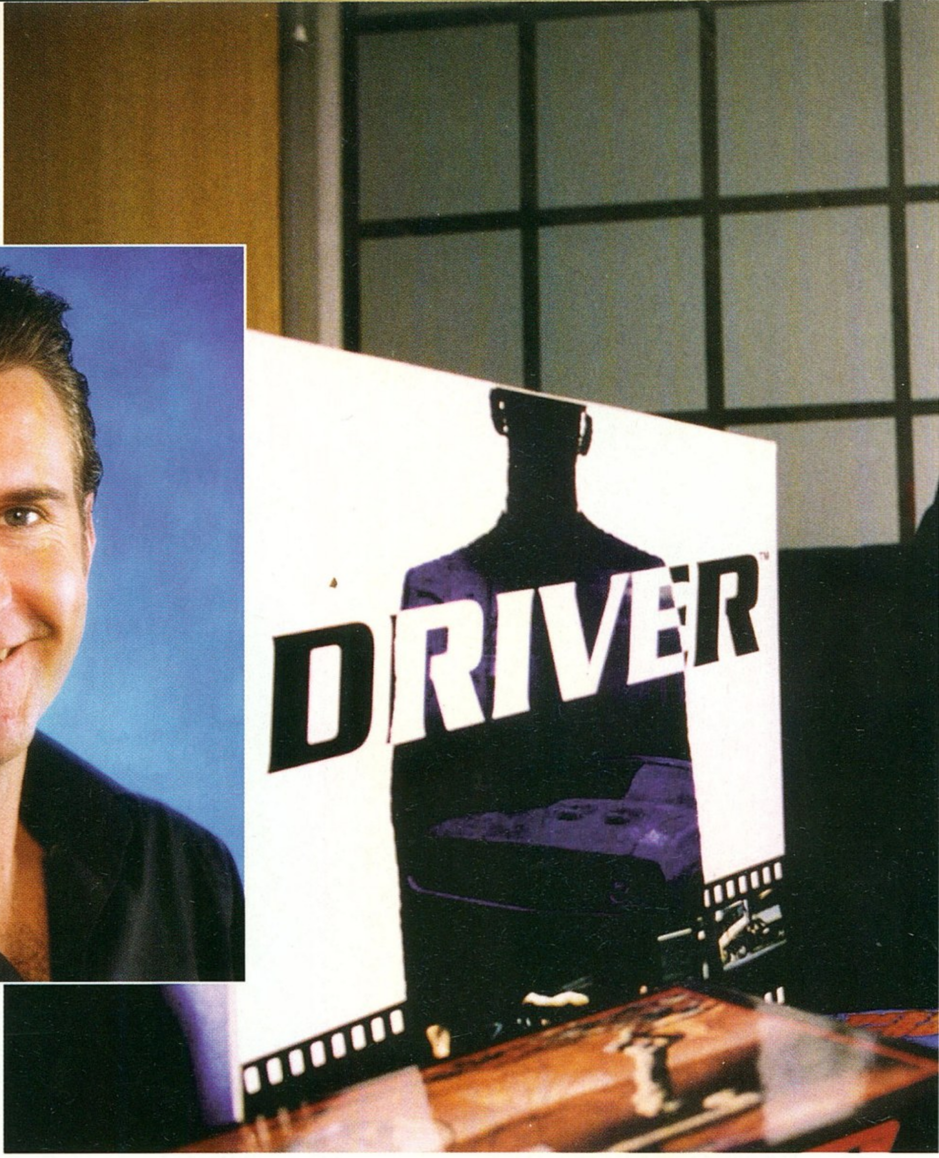
KOMMANDÓSOK ÚJ GATYÁBAN

A Red Storm készíti a *Rogue Spear*, a *Rainbow Six* folytatásának PlayStation-ös változatát, és ígéretük szerint a felújított változat szerencsétlen MI-jét, valamint a játék nagyobb részét teljesen újraírták. 16 egyjátékos küldetés szerepel a játékban – egyikük a Metropolitan Operaházban, egy másik egy eltérített repülőn játszódik – és két küldetést kizárólag a többjátékos csatáknak szenteltek. Az anti-terrorista alakulat létszáma háromról négyre bővült, és jelenleg 46 karaktertípus teszi tiszteletét – itt található például a Cseh Köztársaság Elnöke is... Ami a legjobb, hogy a *Rogue Spear* hatalmas fegyver- és felszerelés-arzenállal rendelkezik, úgyhogy lesz mivel megpakolni a katonákat.

PIROS TORNADRESSZ ÉS EGY MARÉK KRIPTONIT

A Titus nemsokára szabadjára engedi mindenki kedvenc sztreccsruhába öltözött, köpenyes hősét – a *Superman* a következő hónapban jelenik meg PlayStation-re. Mindenki izgatottan várhatja azt a teljesen 3D-ben játszódó akció / kalandot, amiben az Acélember üthet-vághat, miközben különleges képességeivel (röntgen-tekintet, Fagy-Lehellet, Hősugár) rejtvények százait oldja meg. Mindeközben Lex Luther is elszabadul (várható volt...), hogy ős-ellenségét egy kriptonit-cellába börtönözze be. A nyolc cselekményszál kibogozása közben Superman nem fog unatkozni...





Valószínűleg Martin Edmondson roncsderbi-nézéssel és anyja fogpasztáinak kinyomkodásával telő gyermekkorának köszönhetjük a *Driver*-t és a *Driver 2*-t

FEJLESZTŐI INTERJÚ

MARTIN EDMONDSON

SZEMTŐL-SZEMBEN A *DRIVER 2* VOLÁNJA MÖGÖTT ÜLŐ EMBERREL

Martin Edmondson boldog ember. Mint a Reflections igazgatója, még hozzá sem szokhatott a *Driver* eladási statisztikáinak csodálásához, mikor a folytatás (amely napról-napra szebb) iránti érdeklődés már az egekbe csap. A *PSM* a Reflections Newcastle-i főhadiszállásán ült le vele – egy kis üzleti megbeszélésre...

PSM: Honnan az autók széthajtásának szenvedélye?

ME: (nevet) Amikor olyan hét éves lehettem, apámmal és a bátyámmal rengeteg roncsderbit néztem meg. A nap végére a kocsik szanaszét törtek, és csak álltak ott a pályán füstölögve; én meg csak ültem és figyeltem őket.

PSM: Mit akartál megfigyelni?

ME: Azt, hogyan deformálódik a fém, és hogy miként erőltetik a motorokat a tűrőképességük határáig. Ezek után jött a TV: ott volt a *Bullit*, a *A gengszterek sofőrje*, a *Smokey And The Bandit*, és persze a *Hazzard megye lordjai*; ez utóbbit minden egyes héten megnéztem – egy részt sem hagytam ki! Mikor a VHS videók elkezdtek elterjedni, az összeset felvettem, és azt a jelenetet, mikor Lee Generális hatalmas csattanással leérkezik a földre, minimum százszor visszapörgettem és visszanéztem. Mikor ennél is fiatalabb voltam, és a fogpasztás tubusokat még fémből készítették, a mamám a szokásos havi bevásárlásakor legalább 20 doboznyi fogkrémet hozott, én meg letéptem róluk a csomagolást, és saját roncsderbit játszottam velük.

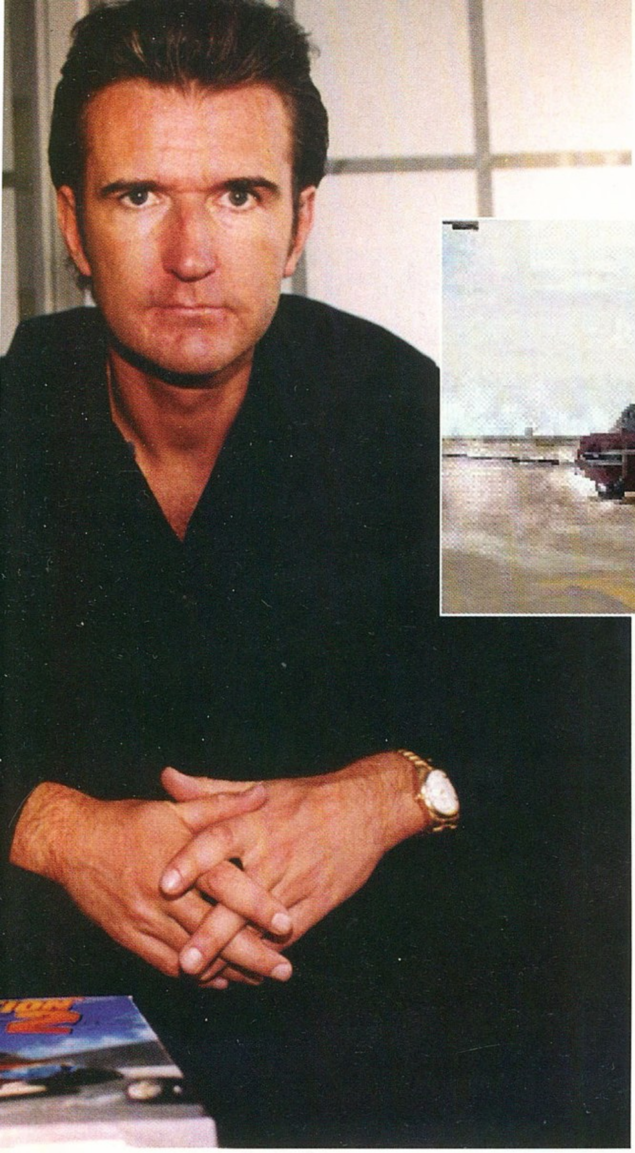
PSM: Van valami különleges élvezet a deformálódó fém látványában?

ME: Jó látni, hogy valami reagál az őt érő hatásokra, és hogy ezután egyszerűen helyénvaló, ahogy kinéz. Ha ezeket a filmeket újra és újra megnézed, szép lassan kialakul benned egyfajta megérzés, hogy ezek a dolgok milyenek a valóságban. A számítógépes játékok, főleg az arcade műfajban, gyakran képtelenek ezt az érzést nyújtani. Az emberek értékelik a végletekig menő részletességet; erre egy jó példa az, hogy a *Driver*-ben leesnek a dísztárcsák a kocsikról. Hogy miért küszködtünk ezzel két hetet? Mert ezután mindenki észrevette, hogy a dísztárcsák egy komolyabb ütközéskor leesnek, pont mint a *Starsky és Hutch*-ban.

PSM: Milyen más játék kínálja még ezt a részletességet?

ME: Volt egy pár, amelyik kidolgo-

> **„Néztem, hogyan deformálódik a fém, és hogy miként erőltetik a motorokat a tűrőképességük határáig"**





„Az emberek értékelik a végletekig menő részletességet"

zott és profi kezelhetőséggel rendelkezett, mint a *Colin McRae Rally*. Néhány nemsokára megjelenő program fizikai modellezése is figyelemre méltó, de ilyen mértékű fanatizmussal még egyiknél sem találkoztam. Persze más fejlesztők más és más részleteket próbálnak kiemelni; nálam ez az autók mozgatásának és sérülésének tökéletes megvalósítása.

PSM: A *Driver 2* esetében a játék mekkora része lineáris és történetvezérelt, és mekkora szabadon bejárható?

ME: Itt meg kellett húzni a határt, hiszen minden időbe kerül. Minél szabadabb, nyitottabb, annál hosszabb ideig tart leprogramozni, és annál nehezebb a tesztelése. Valószínűleg egy rakás olyan hiba maradt a *Diver*-ben, amelyet soha senki nem vett észre, és biztosan a *Driver 2* sem tökéletes ebből a szempontból, mivel sokkal nyitottabb. Például a járókelők – a *Driver 2*-ben ezek semmilyen különleges célt nem szolgálnak, mégis el kellett velük tölteni egy kis időt.

PSM: Az olyan játékokat, mint a *Driver* és a *Metal Gear* azért érte kritika, mert túl könnyen be lehetett őket fejezni.

ME: Ilyenkor még mindig ott az újrajátszási érték. Bizonyos játékok nem rendelkeznek ilyesmivel – egyszerűen nem raknád be újra végigjátszani. Egy olyan programnál, mint a *Driver*, én merném azt mondani, hogy ez nem igaz, mivel repeszteni ezerrel, miközben a zsaruk üldöznek, mindig is jó szórakozás. Persze ez sem olyan élvezetes, mint az első pár óra, de azért lesz újrajátszási érték. Ha a filmek világából akarnék példákat hozni, ott ez az érték csak egy bizonyos szintű lehet. Megnézed egyszer-kétszer, de azután kell egy komolyabb szünet, mielőtt újra képes lennél rá. Sokan azt gondolják, hogy ha egy program nem rendelkezik 50 vagy 100 óra tiszta játékidővel, azt pénzkidobás megvásárolni; szerintem egy játékot teljesen fel kell fedezni. Inkább játszom 12 órát a *Metal Gear*rel, mint 100 órát egy csomó mással.

PSM: Lépjünk tovább a PlayStation2-re. Rengeteg mindent megvalósítanak majd vele, például az online többjátékos játékokat, stb.

ME: Bizonyos játékoknál ezt könynyebb elképzelni, mint esetleg másoknál – és ezt a fejlesztésnél mindenképp észben kell tartani. Vannak olyan ötletek, amelyek egyszerűen nem képzelhetők el többjátékos módban. Gondolj csak bele, milyen lenne egy többjátékos *Driver* – azt mondani egy csomó embernek, hogy csak vezetgessenek szabályosan körbe-körbe, amíg egy pár meg jól érzi magát, és száguldozik kedvére? Szerintem az online mód fénykorában is lesznek majd egyjátékos programok; az Internet rengeteg lehetőséget kínál, de nem az olyanoknak, mint a *Driver*.

PSM: Mit tervez a Reflections a következő 5 évre?

ME: Remélhetőleg csúcsszínvonalú konzolos termékeket készítünk majd, kicsit másképp, mint a többiek, azáltal, hogy kicsit többet hozunk ki a gépből, mint a többiek. **MG** ■

FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT. ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

In Cold Blood

„Újra a nyakunkon a hidegháború. És most vesztésre állunk..."

A CSELEKMÉNY:
John Cord, az MI6 különleges ügynöke Volgiába, egy Szovjetúnió utódállamba utazik, hogy kiderítse egy eltűnt amerikai ügynök hollétét, akinek egy kizárólag Volgiában bányászható új, még az urániumnál is hatékonyabb energiahordozó utáni nyomozás közben veszett nyoma. Egy barátságos orosz fazon, és egy ott dolgozó tudós segítségével ráakad egy kínai ügynökre, aki ugyanazon okból tartózkodik ott... azonban Volgia gonosz diktátora elfogatja Cord-ot, és elkezdődnek a kínzások...

A LÉNYEG:
James Bond film – csak James Bond nélkül.

ZÖLD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?
Filmre vele! Bond az egyetlen olyan tisztességes film, amely a béna és öntudatos angol filmipar terméke (hmmm... ez azért nem igaz, hiszen a Bond filmeket nem angol cégek készítik, és ott van ugye a Ravasz, az Agy... című zseniális kultfilm is). Nekünk azonban valami sötétebb, eredetibb, intelligensebb kémfilm kell, valamivel emberibb hőssel; kevesebb hihetetlen hősködés, több történet, amelyet az éppen kínzás alatt álló Cord emlékeiből ismerünk meg szép lassan (akár a játékban). Ha a hollywoodi szivarrágók nem harapnak rá, még mindig ott áll a lehetőség a BBC sorozatgyárosai előtt... Na? Légyszi... **AL** ■



▲ John Cord – Christopher Eccleston



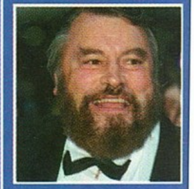
▲ Dimitri Nagarov, a gonosz diktátor – Steven Berkoff



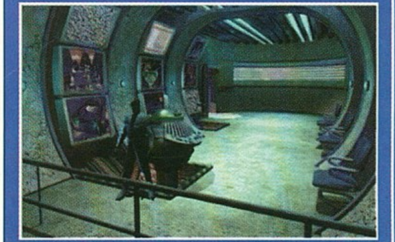
▲ Az ideges tudós, beépített ember – John Hurt



▲ A ravasz kínai ügynök, Chi-King Cheung – Michelle Yeo



▲ A barátságos orosz fazon – Brian Blessed





Költséges? Bedrogozva? In Cold Blood? Hmmm? Ismerősen hangzik...

007 INFO

BOND ÚJRA HÓDÍT

THE WORLD IS NOT ENOUGH": A PLAYSTATION 1 CSÚCSPONTJA

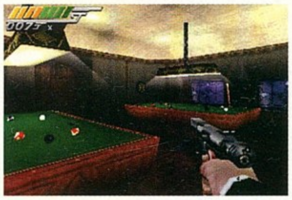
Bár az Electronic Arts *The World Is Not Enough* játék megjelenése a PlayStation 1-en csak ez év novemberére várható, már most nagy szenzációnak ígérkezik.

Grafikai szempontból ez a játék ültesz majd az összes hasonszőrű átékon, felidézvén a film legismertebb jeleneteit, beleértve a benge helikopteres jelenetet a kaviár gyárnál illetve az üzemaktár alagútjaiban. Ez a mesterien kidolgozott játék az eddigieknél is többet hoz majd ki a PlayStationből. Bár ezt a játékot is a Black Ops cég neve fémjelzi, csakúgy, mint a meglehetősen kuszára sikeredett *Tomorrow Never Dies* (PSM07 5/10), a tervező csapat ezúttal tanulni kíván múltbéli hibáiból, és saját bevallása szerint több időt szán majd új játékának befejezésére. A következő számban találkozhatunk egy részletes, színes cikkel a *TWINE*-ról valamit, további információkat kaphatunk az Electronic Arts másik Bondos játékáról a *007 Racing*-ről. Más szegényes gokart változattól eltérően ez a *Need for Speed* sorozat szerzőitől származó, autós játék egy vadiúj Bond sztorin alapul. Többet mindezekről a *PSM* következő havi számában tudhatsz meg.









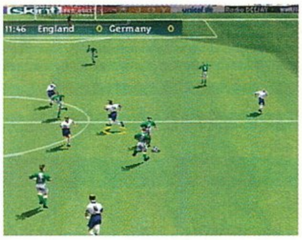
Azáltal, hogy az új játék a film legjobb részeit tartalmazza, a fejlesztő Black Ops biztosítani kívánja, hogy a *TWINE*, Bond úr számára, a nevéhez méltó, visszatérést jelentsen a PlayStationön.

ÚJ FIFA VÁLTOZAT

KÖZELEG A VÉG

AZ EA SZTÁRJÁTÉKOSA SZÖGRE AKASZTJA A STOPLIST

Lezárult egy korszak. A FIFA 2001, a PlayStation egyik legjobb eladási számával rendelkező, ötéves múltra visszatekintő játéksorozatának utolsóként rúlött labdája. Mint bármelyik sérbeli játékosnak, a FIFA-nak is meg voltak a maga a rossz és jó dényei, de az EA is azt sugallja, hogy mint minden nagy sztár, az a PlayStationös „játékosa" is a csúcsponton zárja le karrierjét.







Azt gondolják elérkezett a meccs vége, és a sípszó valóban elhangzott. A *FIFA* PlayStation 1 változata hamarosan az égi focipályákra költözik. Ez az esemény azonban, még 2001-ig várat magára, ugyanis a legújabb változattól is azt várják tervezőik, hogy a karácsonyi bevásárlások sláger ajándékává válik majd (fent).

„A FIFA 2001 sorozatunk legjobb része a PlayStationön," lelkesedik Andy Abramoviski, a játék tervezőcsapatának frontembere. Annak érdekében, hogy ennek a kritériumnak a játék teljesen megfeleljen, az EA tovább fejlesztette a mesterséges intelligenciáját, ami a sebesség növekedését eredményezte, valamint tökéletesítette a játszhatóságot. A mezeken a megszokott grafikai megjelenítésén túl, ezúttal a pólókon felismerhetőek a szponzorok nevei is. Ami Andy szerint még ennél is fontosabb, hogy az EA a pontrúgások és a passzok fejlesztésén is dolgozott.

Az eddigi FIFA játékokra jellemző szédületes cselsorozatokat, itt az ellenfél megmozdulásai nehezítik, mellyel az EA a Two-Player Mode (Kétszemélyes Játék Mód) versenyképességét kívánja fellendíteni.

MARGÓ SZÉLEN

BESZÁLLÁS! A JÁRAT INDUL!

A repülő-szimulátorok specialistája, Papa Tango bejelentette, hogy a Virgin, Go, a British Airways illetve American Atlantic légitársaságok is szerepelnek majd a hamarosan megjelenő játékokban. A *Fly British Airways* lesz az elsőként megjelenő program Playstationön, melyet hamarosan követ majd a *Fly Virgin* (ami jelentősen olcsóbb járat lesz, érdekesebb ajándéktárgyakkal), végül pedig a *Fly Go* (ami az ár szempontjából a legkedvezőbb járatnak számít majd, viszont az étkezés nem biztosított rajta). A Papa Tango minden hiedelem ellentétben, nem egy eddig még ismeretlen üdítőital keresztapa után kapta a nevét, hanem feltehetően a nemzetközi rádiós abc-ből jön.

ÖRDÖGI EZ A NŐ

A *102 Dalmations: Puppies ToThe Rescue* a legújabb játék, ami legördült a Disney futószalagjáról. A hamarosan piacra kerülő film történetét követve, Cruella De Vil (Szörnyella DeFrász) kiszabadul a börtönből, és ott folytatja, ahol abbahagyta: elrabolja a 101 kiskutyát és Alexander McQueen parancsára újabb, különleges küldetésre indul. Ti a 102. dalmata bőrébe bújva húsz különböző szinten élhetitek át a szőrmeresztő kalandok egész sorozatát. A Big Ben, a De Vil birtok, a Picadilly Circus illetve az Ice Festival helyszínét magába foglaló útvonalat követve ássátok magatokat, úsztok egyre előbbre a cselekménysorozatban. A 102 dalmata az év végén indul majd hűséges gazdijuk keresésére. Ne felejtsétek el, hogy a kiskutyatartás egy életre szól és nem csak a karácsonyi ünnepek idejére!



A Gamesarecheap-nél – ki hinné – olcsó játékokhoz juthatsz.

HOGY NE MENJEN RÁ A PÉNZED ÉS A GATYÁD

Most indult be Nagy Britanniában a „Gamesarecheap" (magyar neve: Játékok olcsón, címe: www.gamesarecheap.co.uk) nevezetű honlap, ahol a játékok kevesebb, mint 15 fontért kerülnek eladásra. A „Gamesarecheap.co.uk" azon emberek igényeit hivatott kielégíteni, akik szeretnek játszani, de nem szívesen hagynák ott a gatyájukat egy-egy program megvétele során. Olcsóbban beszerezhetők itt a régi játékok, valamint a klasszikus platina, illetve a kedvezményes árú már megjelent és újranyomott programok. Például *Metal Gear Solid*-ot 11 fontért (kb. 4500 Ft.), míg a *PGA 96*-ot 6.99 fontért (kb. 3000 Ft.) kínálják

NRESTLING JÁTÉK

A LYCRA SZERELMESEI

WWF SMACKDOWN! 2 KNOW YOUR ROLE RINGBE SZÁLL

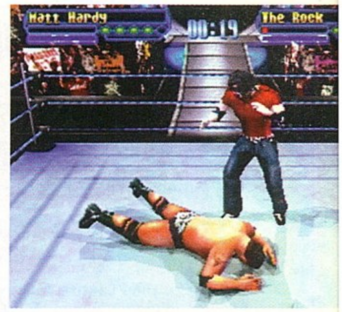
A THQ *WWF Smack Down*-ja a létező legsikeresebb wrestling játék, és ez már hivatalos eredmény. Az eladási szám már neghaladta a 250. 000 darabot, ez is izonyítja, hogy mennyire népszerű port a wrestling. Mindig is tudtuk, ogy csak idő érdése és lőbb-utóbb negérkezik a olytatás: a hírek zerint már készül a VWF SmackDown! 2 Know 'our Role és még az lőzőnél is pofásabbnak érkezik.

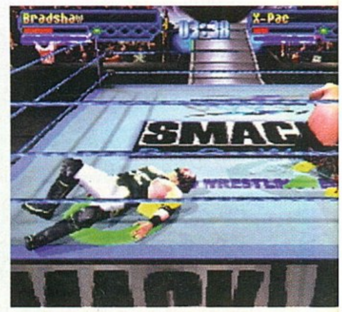
Az új játék 50 birkózóval és j játszhatósági módokkal endelkezik, mint például a ornado Tag Team (Tornadó sapat Fogócska) és az tdolgozott Create-A-Vrestler opció (Hozd tre a Birkózót). A ték tartalmazza a írhedt Ladder Match-et (Létra Csata), mely során versenyzők egy létrát ehetnek igénybe a ring fölé kasztott díj eléréséhez, vagy setenként ezt asználhatják fel egymás lpáholásához. A *Know Your Role*-ban egy csomó ringen kívüli helyszínen is birokra kelhetünk. Bunyózhatunk a WWF Szórakoztató komplexum színfalai mögött, ripityára törhetjük a VIP városzobát, felesleges energiáinkat levezethetjük egy parkolói dulakodás során, avagy egy kajacsatát provokálhatunk egy New York-i étteremben. A mozgáskombinációk szerelmesei örömmel hallják majd, hogy az új játék rengeteg vadiúj mozdulatot és dobást tartalmaz, beleértve a kettő - egy elleni figurák szélesebb skáláját, ahol két birkózó egy ellen szövetkezhet. Szintén figyelemre méltóak a kézifogások szupergyors új változatai, amelyek már az eredeti *Smack Down*-ban is élvezetessé tették a játékot. A *Know Your Role* olyan kemény riválisokkal néz majd szemben, mint a *WCW* és az ECW, melyek szintén helyre pályáznak a PlayStationödben. Az eredeti program sikerét és az új elemeket figyelembe véve azonban, minden bizonnyal ennek a játéknak is nagy esélye van a befutásra. ■



„Vezesd le felesleges energiáidat egy parkolós bunyóban vagy egy New York-i étteremben!"







Az eredeti *Smack Down* (fent) 250, 000 darabban kelt el eddig és hamarosan eléri a Platina szintet. Túlszárnyalhatja-e vajon ezt a folytatás?

MONSTER BATTLING JÁTÉK

A FA ALÁ VELE

MONSTER RANCHER BATTLECARD: KARÁCSONYI MEGLEPETÉS

Y Manapság minden sarkon szörnyes játékba botlik az ember. Idén karácsonykor, a Sony-nak is megjelenik a saját szörnyes rogramja, a *Monster Rancher Battlecard*.

Ez a játék több lényeges pontban különözik a *Pokémon*-tól, valamint a Bandai haarosan megjelenő *Digimon* nevű játékától. őször is ez egy kártyajáték. A harci kellékırad egy halom szörnyes, támadó, védekező ; akciós kártyából áll. A játék egy szerepjákszerű kaland sorozat, ami során bejárod a lágot, miközben szörnyes kártyákat gyűjtesz, és ellenük hadakozol. Az elem, mely leginkább kiemeli ezt a játékot a hasonszőrű programok tömegéből, az a lehetőség, hogy saját magunk hozhatjuk létre szörnyeinket. Lökd be a CD-t, hadd szóljon a zene, és addig a különböző dallamok hatására szörnyszülötted is világra jön. Viszont nem kezeskedhetünk azért, hogy a *Coco-Jumbo* avagy a *Gyere, őrült* dallamaira milyen szörnyek bújnak majd elő a masinádból. Ha a legutóbbi közleményeket vesszük figyelembe, melyek szerint a WAP telefonok összeköthetőek lesznek PlayStation 1-gyel, akkor a játékban rejlő lehetőségek száma végtelen. Ahelyett, hogy a memóriakártyádat cipelnéd el a haverodhoz, a szörnyek csereberélése és legyőzése érdekében, miért is ne lehetne egyszerűen csak letölteni, majd betölteni a kis pasasokat a Monster Rancher honlapjairól. Meglehetősen izgi kis cucc. ■

Bejárod a világot szörnyes kártyákat gyűjtve, és azokkal megküzdve utad során"





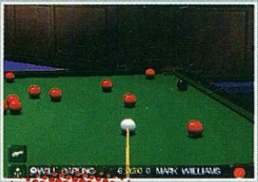
A *Monster Rancher Battlecard*, mely a *Pokémon* ötletének továbbfejlesztése lehetővé teszi, hogy ti magatok hozzátok létra saját kis gizdáitokat különböző CD-k lejátszásával a PlayStationön.

PSM CHARTS

MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

#	Játék	Kiadó
1.	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
2.	Toy Story 2	Activision
3.	Resident Evil 3: Nemesis	Eidos
4.	Star Wars: Jedi Power Battles	Lucasarts
5.	Resident Evil: Survivor	Eidos
6.	Euro 2000	Electronic Arts
7.	Star Wars: The Phantom Menace	Lucasarts
8.	Fl 2000	Electronic Arts
9.	Formula One ' 99 World Grand Prix	Eidos
10.	Mortal Kombat Trilogy	GTI/Platinum
11.	Alien Trilogy	Acclaim/Platinum
12.	Toca 2 Touring Cars	Codemasters/Platinum
13.	Oddworld: Abe's Oddysee	GTI/Platinum
14.	Gran Turismo 2	SCEE
15.	James Bond: Tomorrow Never Dies	Electronic Arts
16.	Oddworld Abe's Exoddus	GTI/Platinum
17.	Driver	GTI
18.	Quake 2	Activision
19.	Apocalypse	Activision
20.	Colin Mcrae Rally	Codemasters/Platinum
21.	Fear Effect - Eidos	
22.	Iss Pro Evolution	Konami
23.	Tomb Raider: The Last Revelation	Eidos
24.	Silent Hill	Konami
25.	Doom	GTI/Platinum
26.	Micro Maniacs	Codemasters
27.	Resident Evil 2	Virgin/Platinum
28.	Alundra 2	Psygnosis
29.	Metal Gear Solid	Konami
30.	Die Hard Trilogy II	Fox
31.	V-Rally	Infogrames/Platinum
32.	Ronin Blade	Konami
33.	Hellnight	Konami
34.	Gran Turismo	SCEE/Platinum
35.	Die Hard Trilogy	Electronic Arts/Platinum
36.	No Fear Downhill Mountain Biking	Codemasters
37.	Croc: Legend Of The Gobbos	Electronic Arts/Platinum
38.	Crash Bandicoot 2	SCEE/Platinum
39.	Actua Soccer 3	Gremlin
40.	Crime Killer	Interplay







AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

Mark Williams biliárdbajnok

1. *WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER*
2. *EVERYBODY'S GOLF 2*
3. *COLIN MCRAE RALLY 2.0*
4. *ISS PRO EVOLUTION*
5. *LMA MANAGER*

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk? A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell küldenetek. Havonta egy szerencsés olvasó listája megjelenik ezen az oldalon.

Ide küldjétek a fotót és a listát:
Levél > Budapest 35, Pf. 141. 1306
E-mail >info@tofproductions.hu



AMIVEL MI JÁTSZUNK

Sinka Tamás, a *PSM* médiaügynökségének játékszakértője

1. Gran Turismo 1-2
2. Soul Blade
3. Vib Ribbon
4. Jumping Flash 1-2
5. Fear Effect



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Daniel Matray, az Infogramestől

1. *DRIVER 2*
2. *COLIN MCRAE RALLY 2.0*
3. *HOGS OF WAR*
4. *ISS PRO EVOLUTION*
5. *ALONE IN THE DARK 4*



AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Váradi Csaba, Sarkad

1. Gran Turismo 2
2. Syphon Filter
3. Tekken 3
4. Resident Evil 3: Nemesis
5. Driver

TERVEZET

NÉV:

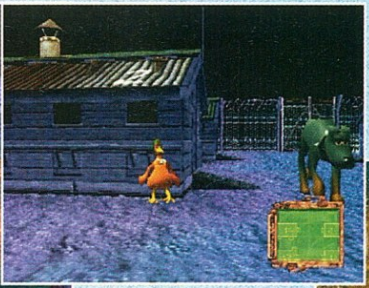
CHICKEN RUN

SZÉLJEGYZET:

A BLITZ GAMES MÁR KOTLIK AZ AARDMAN FILM NYOMÁN KÉSZÜLŐ KOTKODÁCSOLÓS JÁTÉKON

PRODUCT SPECIFICATION	
MŰFAJ:	Akció/kaland
KIADÓ:	Eidos
FEJLESZTŐ:	Blitz Games
MEGJELENÉS:	November
KARAKTER-DESIGN:	 
ÁLLAPOT:	85%







Olyan, mint a *Metal Gea* csirkékkel. Ginger és társai tyúkketrecükben próbálják el kerülni Tweedy-ék gonosz őr-kutyáit. Vigyázz a fényszórók kal!



Az Aardman Animations cégnek egy szempillantásnyi idő alatt sikerült névtelen hirdetés-készítőből Oscar-díjas hollywoodi firmává avanzsálnia. Sikerük egyik jele az, hogy elkészítették els egészestés filmjüket, a *Chicken Run*-t, amelyet a Blitz Games modellez újra a PlayStationös megjelenésre. Ginger, Rocky, Bunty és Fowler a négy baromi baromfi, aki látványos szökést akar végrehajtani, mert megelégelte Tweedy-ék csirkefarmját. Nekünk pedig az a feladatunk, hogy átsegítsük őket a villanypásztoron.

„Megpróbáltuk a maga teljességében visszaadni a farmot" – mondja nekünk Dave Flynn – „A film összes beállítása és jelenete megjelenik a játékban, sőt, extra területek is lesznek." Az ingerlékeny tyúk, Ginger szerepében kezdjük kalandjainkat de három másik játszható karakter is van: Rocky, Amerika kedvenc kakasa, és a két körmönfont patkány, Nick és Fetcher. A események több szintr bontása helyett a Blitz a *Chicken Run*-t inkább három felvonásba szelte. Dave elmagyarázza, miért „Mindegyik felvonásban több menekülési tervet is kipróbálhatunk, s ezek egy-egy gyors minijátékként működnek." Rocky például a második felvonásban lepottyan a földre, s „Amikor Ginger beszélni kezd vele, karaktert váltva Rocky szerepébe bújunk. Bár Rocky közel sem olyan agilis, mint Ginger, sokkal könnyebben emelgeti és mozgatja a nehéz tárgyakat" – mondja Dave. Nick és Fetcher, a két városi rágcsáló a harmadik felvonásig meg sem jelenik. Dave hozzáteszi: „Minden karakternek megvannak a maga képességei – például a patkányok elég ügyesek ahhoz, hogy észrevétlenül bejussanak Tweedy-ék házába, a csirkéknek erre esélyük sem lenne!"

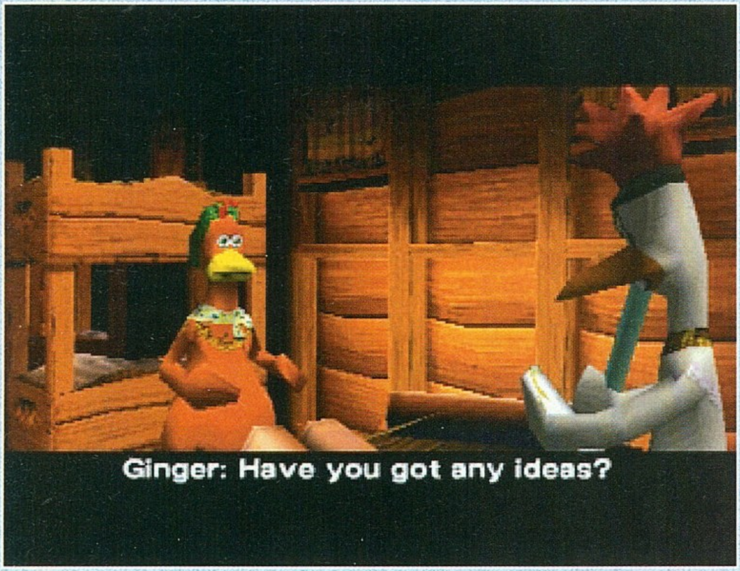
A leegyszerűsített licenceket figyelmen kívül hagyták, Dave a *Metal Gear Solid*-ot említi az ihletés forrásaként. „A játék túlnyomó része egy 3D környezetben játszódik, ahol a játékosnak körbe

TARTSD RAJTUK A (TYÚK)SZEMED

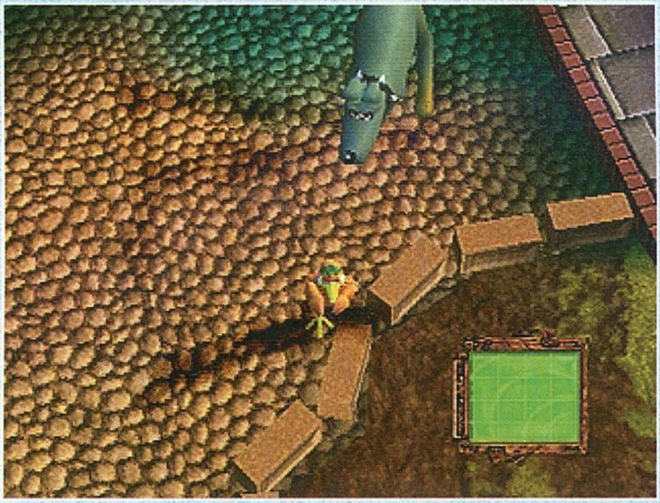


Ha esetleg nem ismernéd még az Aardman legújabb animált eposzát, akkor a Blitz játéka megismerteti majd veled Gingert, Rocky-t és az egész csapatot. Ginger az idealista főpipi, akinek az egyetlen célja az, hogy sikeres szökési tervet eszeljen ki. Rocky (Mel Gibson az eredeti hangja) egy laza amerikai kakas, aki véletlenül repül be a farmra és azonnal a tyúkok figyelmének középpontjába kerül – de vajon el tud szakadni elég időre a tűkörtől ahhoz, hogy segítse a szökevényeket? Aztán itt van Nick és Fetcher, a két városi patkány, a bolondos Babs, a megfontolt Mac és a féleszű Fowler is. Mindannyian meg akarják találni a módját annak, hogy elkerüljék a gonosz Mrs Tweedy-t, semmivel sem különb férjét, valamint őrkutyáikat. Érthető az igyekezet, hiszen egyikük sem akarja a sütőben végezni.

IDÉZET: **„Az alapötlet az, hogy a lehető legtöbb csirkét jutassuk át a szabadságot jelentő**







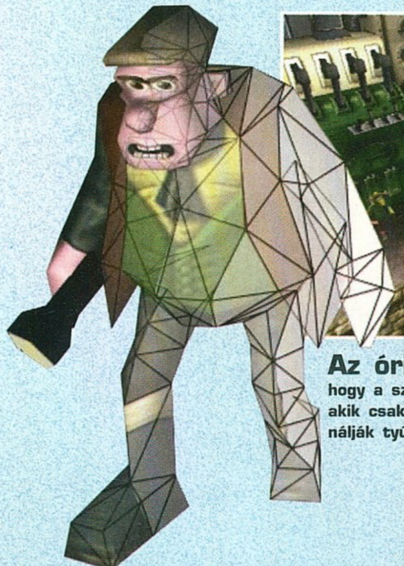
A bolondos bigyuszok főszerepet kapnak a *Chicken Run* szökési kísérleteiben. Ahhoz, hogy megépíthessük őket, végig kell lopóznunk a farmon, hogy megszerezzük a szükséges tárgyakat. Veszélyes feladat!

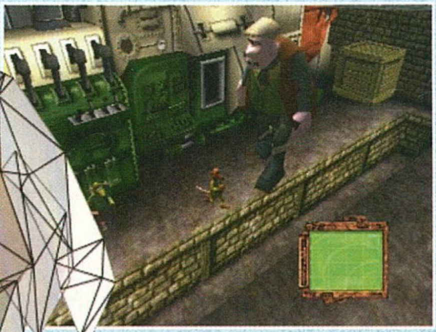
kell szaglálódnia a farmon, s el kell kerülnie a reflektorokat és őrjáratozó kutyákat. A cél az, hogy tárgyakat összegyűjtve, RPG-stílusban megszerkesszük azokat a fura szerkentyűket, amelyeket a szárnyasok a meneküléshez felhasználhatnak." A lopakodós részeket maguk a menekülési jelenetek kötik össze, amelyeket al-játékok formájában élhetünk át. „Az egyikben a csirkék megpróbálják fellőni egymást egy mérleghinta segítségével, majd egy matracról ugranak fel, amelyet a súly alatt meggörnyedve tart két másik csirke." Dave tovább magyaráz: „Az alapötlet az, hogy a lehető legtöbb csirkét jutassuk át a szabadságot jelentő kerítésen. Egyes csirkék azonban nehezebbek, mint társaik, így nem könnyű eltalálni a megfelelő erőt és szöget, amikor a mérleghintát bevetjük."

Természetesen a legnagyobb kihívás az Aardman-látványvilág megvalósítása volt. „A játékkarakterek kidolgozásának a legnehezebb oldala az volt, hogy miként ábrázoljuk a műanyag színészek személyiségét megfelelően kevés poligonnal. A látvány megteremtésének feladata ezután a textúratervezőké lett, akik kifinomult és részletes bittérképeket készítettek. Ezeket aztán a fényrutinokkal kellett összekombinálnunk, hogy végül megkapjuk a karakterek jól kidolgozott változatát" – magyarázza Dave – Kisebb húzások, például a gyertyalángok, a vízcsepegés, a kéményből hömpölygő füst és a szunnyadó szárnyasok is hozzájárulnak ahhoz, hogy a különleges Aardman atmoszféra megmaradjon."

Az Aardman munkájában a cég karrierjének kezdetétől fogva (a beszélő pingvinek és teknősök főszereplésével készült reklámok óta) fontosak a hangok, pontosabban szólva a szereplők hangjai. „Van egy nagy hangkönyvtárunk, amelyben megvannak a film hanghatásai, a szereplők hangja, a különleges effektek és a háttérhangok." Dave azonban hozzáteszi: „Új hangokat is veszünk fel az eredeti színészek közreműködésével." Felvétel, Mr. Gibson!■

Pete Wilton





Az óriási emberek méreteiből is látható, hogy a szárnyasok kicsi és sérülékeny lények, akik csak akkor menekülhetnek meg, ha használják tyúkeszüket

NÉVJEGY	
LOGÓ:	BLITZ GAMES
NÉV:	Dave Flynn
BEOSZTÁS:	Team vezető
SZAKMAI MÚLT:	Sok PlayStation játékon dolgozott a Blitz Games (régebbi nevén az Interactive Studios) cégnél, ezek közé tartozik a *Wargames*, az *Action Man* és a *Glover*.
RÁHATÁSOK:	Az Aardman *Chicken Run* és *Wallace & Gromit* filmjei voltak a fő ráhatások, bár a csapat bevallja, hogy a *Metal Gear Solid* és a *Resident Evil* is adott némi ihletet. Na de kinek nem?
EGYÉB INFORMÁCIÓ	
HONLAP:	www.blitzgames.com
FILMLOGÓ:	CHICKEN RUN

kerítésen. Egyes csirkék azonban nehezebbek, mint társaik..."

NÉV:

DUCATI LIFE

SZÉLJEGYZET:

A *DUCATI LIFE* NEM CSUPÁN EGY MOTOROS JÁTÉK – SZÉLSEBES SZÁGULDÁS EZ, OLASZOS STÍLUSBAN

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Motorverseny
KIADÓ:	Acclaim
FEJLESZTŐ:	Attention To Detail
MEGJELENÉS:	Karácsony
KARAKTER-DESIGN:	
ÁLLAPOT:	70%





A térded az úttesten, a gravitáció lefel húz, a kanyarok élesek – erről szól ez a játé



Magányosan rohansz az alagútba. Remélhetőleg nem az alagút falába. Ajjaj!...

A sebesség maga az élvezet. Akárhon nan is nézzük a kérdést, ez az állít mindenképp és feltétel nélkül igaz. Ha egyszer a motorok ennyi élveze tet nyújtanak, vajon miért nem jött ki eddig e- gyetlen motoros játék sem, amely elérné a *Gra Turismo* szintjét? A PlayStationre mostanában két motoros játék (*Castrol Honda Superbike* és *Superbikes 2000*) is kijött, de a konzol nyilván valóan valami jobbat érdemel.

Épp ez, amelyre az Acclaim szárnyai alatt meg alakult Attention to Detail is rájött. David Perry- man, a *Ducati Life* producere magyaráz: „A *Ducat Life* nem csupán egy újabb Superbike játék, amely ben pontokat szerezhetsz, hogy a következő pály még több pontot szerezhess, és így tovább." A já ték kizárólag a Ducati motorokról szól, semmi má ról. A hangzatos japán nevek most szóba sem jön nek. „A *Ducati Life* a Ducati történelmének az ün- nepe, az ötvenes évektől napjainkig" – folytatja David – „A legújabb M900E-től a Cucciolo-ig az összes motor nyergébe beülhetünk." Utóbbi a Du cati első motorja volt, amely David szerint gyakor latilag egy „biciklire szerelt motor" volt. Ijesztő cucc lehetett...

A motorversenyzés a látvány szempontjából egy igen dinamikus sport. A versenyzőnek saját testsúlyát is figyelembe véve kell ellenkormányoz nia a szédítő kanyarokban; ez egy olyan vonás, amelyet meglehetősen nehéz visszaadni egy vide- ojátékban. A megdöntött horizont élethű hatásán megteremtése az egyik olyan feladat, amelyre az ATD nagy energiát fordít. „Sokat dolgoztunk a ver senygépek viselkedésén, hogy eltaláljuk a dőlést. Nincs jobb, mint az az adrenalin-bő érzés, amikor kanyarba dőlve bukósisakunk fél méterre van a be tonpályától." A járművek irányítása természetesen minden verseny-játékban alapvető fontosságú. Eze múlik szinte minden, s ez az, amely a *TOCA WTC*

SIR DUKE



A Ducati motorok hírneve vitathatatlan, hiszen a világ legvonzóbb vasparipái közé tartoznak. A 996-os (jobbra) pár éve még az *Antiques Roadshow* jövőnéző számában is megjelent, és kitűnő befektetésnek tartották. Hát igen, ha az embernek van felesleges 12 ezer fontja...

Velük motorozni olyasféle érzés, mint egy Mazerati, vagy egy Lamborghini volánja mögött ülni. A pályán pokoli tempóban zúznak végig, Carl Fogarty is egy ilyen géppel lett a Superbike világbajnokság győztese. Míg a legtöbb japán motorbiciklit standard négyhengeres erőforrással szerelik, a Ducatik vadul morajló V-twin motorral rendelkeznek, amelyek úgy morognak, mint egy fogfájásos medve, s olyan nyomatékkal indulnak el, hogy majd leszakad rólunk a gatya. Hát igen, az olaszok ezt is stílusosan csinálják.



IDÉZET: **„Nincs jobb, mint az az adrenalin-bő érzés, amikor a kanyarba dőlv**



Versenyezhetsz olyan Superbike-májerek ellen is, mint maga Foggy



Sokféle pályán haladunk végig, s ez még színesebbé teszi a verseny-élményt









ilyen élvezetes játékká teszi. David biztos abban, hogy az ATD is alapos munkát végzett: „Kombináltuk a dőlést és a kormányzást, így létrehoztunk egy különleges versenyző-motor interface-t, amely anélkül is visszaadja a motorozás élményét, hogy kétféle irányítással kellene egyszerre vacakolnunk."

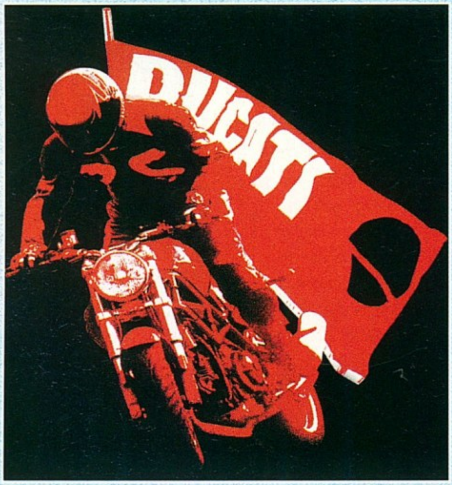
Néhány versenyzős játékkal az a baj, hogy túlzottan is realisztikus. Egy játék végül is csak egy játék, s az élvezhetőség érdekében engedékenyebbnek kell lennie. David szerint „ha túlzásba viszik a szimulációt, unalmas lesz; ha viszont túlzottan arcade-szerű, akkor meg nincs benne kihívás. Egyensúlyt kell találni, ez a dolog kulcsa." Melyik kategóriába esik akkor a *Ducati Life*? „Egy élvezetes játékot szeretnénk létrehozni, nem pedig egy edzésszimulátort" – válaszol David. Jó ezt hallani.

Ez persze nem azt jelenti, hogy a játék készítői nem törődtek a fizikai és technikai pontossággal. „A motorok fizikai modellje hihetetlenül pontos. Többek között a motorikus tulajdonságokat, az légellenállás-tényezőt, a felfüggesztést, a gumikat és a váltóművet is szimuláltuk. De ha ezek bármelyike a játszhatóság útjába áll, módosítunk rajta és élvezetesebbé tesszük. Az összes alapvető dolog a helyén van, és azok, akik szívesen összeolajozzák a kezüket, nem lesznek csalódottak."

Hogyan tudjuk feljavítani motorunkat egy új kipufogóval, hengerfejekkel, vagy dugattyúkkal? „A leghozzáértőbbekhez mentünk el ez ügyben, és a Ducati Corses csapat technikai vezetőjétől kértünk javaslatokat az átépítési és tuning opciókkal kapcsolatban." Ez egy újszerű lépés, s talán épp ez teszi majd a programot a *Gran Turismo*-hoz haonlóan hosszú életűvé.

Természetesen a puding próbája az evés, de a hozzávalók már most is élvezetesnek tűnnek. A részletes előzetest az elkövetkező hónapokban olvashatjátok. ■

Al Bickham



Reméljük, hogy a legközelebb olyan képeket is láthatunk majd, amelyeken a versenytársak is megjelennek. Az Acclaim azt ígéri, nem feledkeznek el erről sem

DESIGN PROFILE	
LOGÓ:	
NÉV:	David Perryman
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	David első munkáját a *Rollcage* tervezőjeként végezte, aztán tapasztalatait a *Rollcage 2*-ben kamatoztatta
RÁHATÁSOK:	A motorok, valamint a Ducati életstílusa és mítosza mellett a *Gran Turismo* volt nagy hatással a játékra. Természetesen a Ducati-szakértőkkel és szerelőkkel tartott napi kapcsolat is sokat segített
EGYÉB INFORMÁCIÓ	
HONLAP:	www.atd.co.uk
JÁTÉKLOGÓ:	DUCATI

bukósisakunk fél méterre van a betonpályától"

TERVEZET

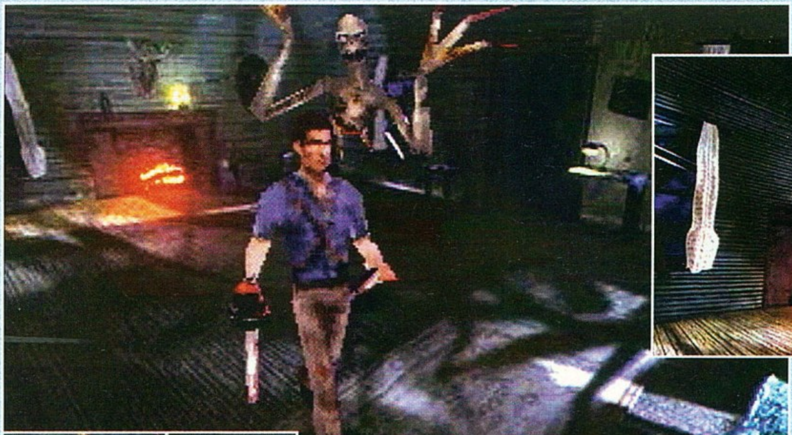
NÉV:

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

SZÉLJEGYZET:

ÉMELYÍTŐ VÉRFÜRDŐ ZOMBIK ÉS EGY ASH NEVŰ FICKÓ FŐSZEREPLÉSÉVEL – JÖN AZ *EVIL DEAD*

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Akció/túlélési horror
KIADÓ:	THQ
EJLESZTŐ:	Heavy Iron Studios
MEGJELENÉS:	November
ÁLLAPOT:	65%







Ash szereti a láncfűrészét, s láncfűrésze szereti a zombikat. De nem ez az egyetlen eszköz, hiszen itt a balta, s a pisztolyok, géppisztolyok és puskák egész arzenálja. Ezeket persze tovább is fejleszthetjük, hogy még jobb hatásfokkal (és még véresebb módon) gyilkolászhassuk a zombikat.

Bemutatjuk Ash-t, az *Evil Dead*: Hail To The King sztárját. Bal kezében egy láncfűrész, jobb kezében egy géppisztoly van, s előszeretettel süt el egysoros vicceket. Ezen kívül utálja a zombikat – de nagyon.

Az azonos névre hallgató filmek alapján készült *Evil Dead*-ben Ash csizmáiba bújsz, s megpróbálod keresztülhúzni a zombik (más néven: Deadite-k) terveit. Scott Krager, a játék producere mesél nekünk a programról: „A sztori nyolc évvel az *Army Of Darkness* (a legutóbbi *Evil Dead* film) után játszódik. Ash visszatér erdei kunyhójába, hogy szembenézhessen félelmeivel és megszabaduljon rémálmaitól. Ha már ott van, megküzd a zombikkal és egyéb gonosz erőkkel is." Ez a *Necronomicon: The Book Of The Dead* filmre vezethető vissza – a zombik visszatértek, s Ash feladata az, hogy különféle rejtélyeket felderítve megtalálja és kiirtsa őket.

„Az *Evil Dead* leginkább talán a többi túlélési horror játékra hasonlít; például a *Resident Evil* sorozatra, amelyet néhány szempontból megpróbáltunk felülmúlni" – mondja Scott. Ezek szerint rengeteg levágandó végtagra és szétverendő agyra számíthatunk? „Nem lenne *Evil Dead* a neve, ha nem lenne tele vérrel" – mondja – „Egy másik érdekesség az, hogy mozgás szabadsága is kiemeli a versenytársak közül. Ash nem fog egy helyben forgolódni azért, hogy használhasson egy fegyvert. Ehelyett futkározás közben is bevetheti harci eszközeit." Ezek szerint akkor kicsit még a *Resident Evil*-nél is izgalmasabb lesz az új játék.

A cselekmény legnagyobb része csatákból áll, s természetesen nem leszel híján a penészes húscafatokat trancsírozó eszközöknek. „A balta mellett" – magyarázza Scott – „a játékosnak egyéb, különféle fegyverei is lesznek, mint például pisztolyok, géppisztolyok, puskák, satöbbi. Ahogy előbbre jutunk a játékban, fegyvereinket tovább is fejleszthetjük." Van vajon valami igazán különleges is a megszokott fegyverarzenál mellett? „Hát persze. A láncfűrész főszerepet játszik Ash fegyvertárában. Sőt, el sem lehet képzelni a főszereplőt e nélkül az eszköz nélkül."

Mivel jó licenc áll mögötte, s elég ijesztő cselekményt ígérnek, az *Evil Dead* nagy sikernek ígérkezik. És ne feledkezzünk meg Bruce Campbellről sem, aki Ash-t játszotta a filmekben – az ő nevéhez fűződik a játék legtöbb hangalámondása. Ha az új játék egysorosai legalább olyan jók lesznek, mint a filmekben látottak, a *Duke Nukem* már kezdheti is csomagolni, s költözhet az öregek otthonába.

Al Bickham







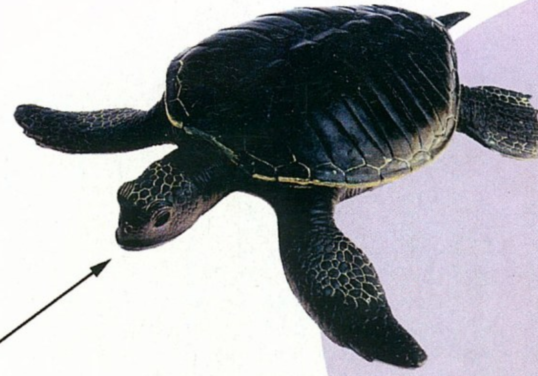
Valami oknál fogva Ash úgy döntött, hogy szembeszáll ezekkel a förmedvényekkel

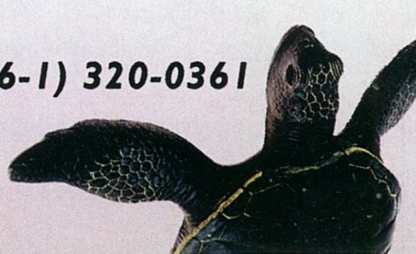
NÉVJEGY	
CÉG:	THQ
NÉV:	Scott Krager
BEOSZTÁS:	Produkciós vezető
SZAKMAI MÚLT:	Öt évig az Activision tervezője és producere volt, mielőtt 1998-ban csatlakozott volna a THQ-hoz.
RÁHATÁSOK:	Magukon az *Evil Dead* filmeken kívül a játék sok ihletet kapott a *Resi Evil* sorozattól is

IDÉZET: **„Nem lenne *Evil Dead* a neve, ha nem lenne tele vérrel"**









NÉV:

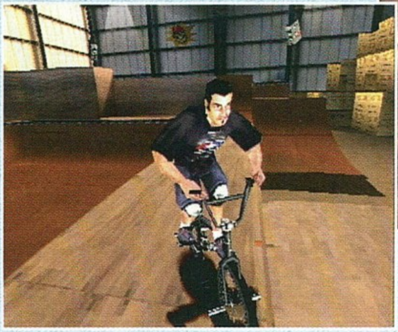
MAT HOFFMAN'S PRO BMX

SZÉLJEGYZET:

AZ ACTIVISION A *TONY HAWK* ENGINE-JÉRE ÉPÍTI A VAKMERŐ BMX-JÁTÉKOT

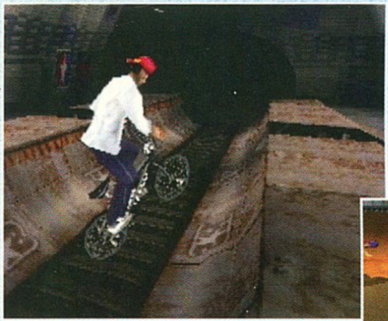




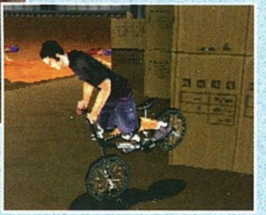


Őrületes feszület: ez a vakmerő mutatvány vallási jelleget kapott (fent). Akárcsak a *Tony Hawk's*-ban, itt is nagy ugrások és káprázatos kombók várnak ránk

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Arcade sportjáték
KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Rune Craft
MEGJELENÉS:	ősz
ÁLLAPOT:	85%



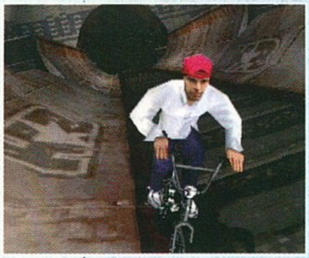
A trükkök a *Mat Hoffman*-ban egészen hátborzongatóak is lehetnek. A képen profi bringásunk épp egy hajmeresztő fordulattal bizonyítja, hogy van vér a pucájában



A BMX-ezés, a nyolcvanas évek egyik legnagyobb divatja, az extrém sportok fokozódó népszerűségének köszönhetően feltámadását éli. Az ilyesféle sportok vonzereje a PlayStation világát sem hagyta hidegen, az eddigi legnagyobb siker kétségkívül a *Tony Hawk's Skateboarding* volt. Az Activision most újra nyomul, s a megbütykölt *Tony Hawk's* engine, valamint Mat Hoffman világbajnok jóváhagyásának birtokában egy BMX-bombasiker kiadására készül.

A játékban három fő mód közül választhatunk – Street módban városi akadályokat kell leküzdenünk, Vert módban félcsövezhetünk, Dirt módban pedig egymás után ugrás és trükkök sorozata a feladatunk. Career módban az a cél, hogy arcunk megjelenjen a magazinok címoldalán, s elérjük a legnagyobb dicsőséget, az Őrült Bringásbajnok (Crazy Freakin' Bikers Champion) címet.

A producer, Brian Bright szerint Mat Hoffman nagy szerepet játszott a játék fejlesztésében. „Mat nagyon segítőkész volt, videofelvételeket adott egyes trükkökről, és segített kiválasztani a bringásokat. Eddig nem igazán volt otthon a videojátékok világában, de most már javában gyakorolja a kombókat, amelyeket talán a valódi versenyeken is kipróbál majd." Hoffman együttműködésének köszönhetően más nagy nevek is beszálltak a játékba, így hét másik profival is találkozhatunk majd. Mindegyik versenyzőnek három-négy különleges mozgása van. Például Simon Tabron 900°-ost hajt végre, Mat Hoffman pedig a dupla tailwhippel villog. Van 50 alapmozgás is, amelyeket összekötve gyakorlatilag korlátlan számú kombinációt találhatunk ki. Brian szerint a legjobb trükk, amelyet a tesztelés közben végrehajtottak, egy 720°-os hátrabukfenc-megállás-grind volt. „Azért ezt még talán Mat sem tudná megcsinálni" – teszi hozzá a producer.



Ahogy előrehaladunk a játékban, jó pár új bicajt kaphatunk; ezek közül hat Hoffman garázsából való. Kétkerekűnket tovább is fejleszthetjük új lánckerekek, fékek és egyebek segítségével. Mintegy tíz különböző pályán tehetjük próbára képességeinket, s egy szint-editort is kapunk, amely még érdekesebbé teszi a játékot. A Rune Craft többféle multiplayer opción is dolgozik, ezek közé tartozik a Time Attack (Időtámadás), a Graffiti és a Destruction Derby (Roncsderbi) is. „Titkos karakterek, biciklik és titkos területek is lesznek a programban" – árulja el Brian – „Old School elemek is bekerülnek a játékba, de ezeket nem mondhatom el, mert a fejlesztőcsapat megölne." Bővebb híreinket még a játék őszi megjelenése előtt elolvashatod. ■

Lee Hall

NÉVJEGY	
CÉG:	Rune Craft
NÉV:	Brian Bright
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	Brian egyéb PC-játékok mellett a *Space Invaders*-en, a *Tony Hawk's Pro Skater* N64-en és a *Spider-Man* GBC-n dolgozott
RÁHATÁS:	A *Tony Hawk's* nemcsak az eredeti játékengine-t adta, hanem ihletést is, mind a technika, mind a hangulat szempontjából.

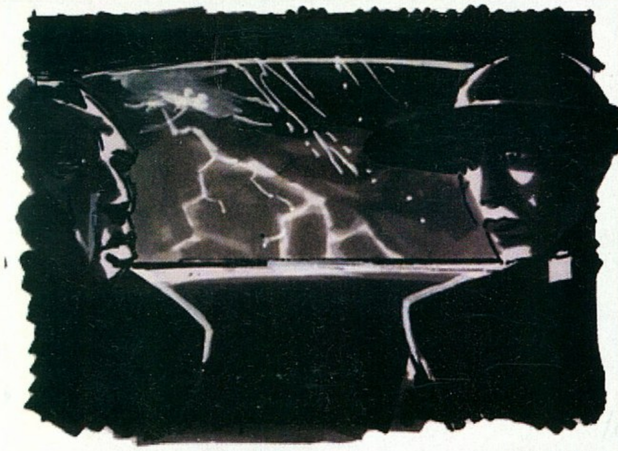
IDÉZET: **„Mat javában gyakorolja a kombókat, amelyeket talán a valódi versenyeken is kipróbál majd"**


Sniper
A GONOSZ BENNED ÉL.
ENGEDD SZABADON!
FORGALMAZZA: N-TEC TEL.: 261-1219
KAPHATÓ A MediaMarkt ÁRUHÁZAKBA
MediaMarkt Westend City Center
MediaMarkt Europark Kispest
MediaMarkt Fehér Palota Bevásárlóközpont - Székesfehérv
RELOAD GUN
A DEKORÁCIÓ NEM MATRICA





FELTÁMADÁS?





SZÓVAL... AKKOR MOST ÉLETBEN VAN LARA-BABA, VAGY KIPURCANT? HA MEG FELDOBTA A TALPÁT, MI A FENÉT CSINÁL ISMÉT TESTHEZ SIMULÓ RUCIJÁBAN? A *PSM* MEGLÁTOGATTA A CORE DESIGN-T, HOGY KIDERÍTSE AZ IGAZSÁGOT LARA ÖTÖDIK KALANDJÁVAL, A *TOMB RAIDER: CHRONICLES*-SZEL KAPCSOLATBAN, S INFÓKAT SZEREZZEN A SZEXI HŐSNŐ PS 2-ES JÖVŐJÉRŐL IS.

Szöveg: Mike Goldsmith
Fényképek: James Cheadle

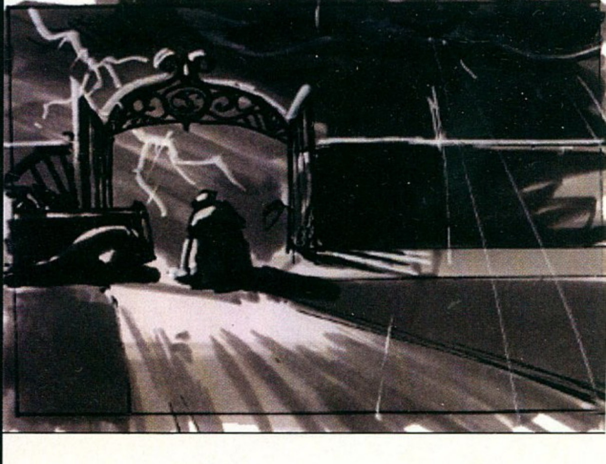






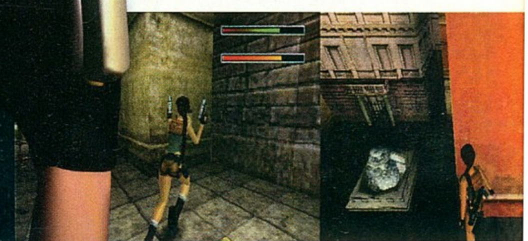












Lara Croft elhunyt – vagy legalábbis tetszhalottá vált. A tavalyi *Last Revelation* végén Larát egy kőtömeg alatt hagyták sorsára Egyiptom legsötétebb részén. Még ezer liter Red Bull sem lett volna elég ahhoz, hogy életre keltse a PlayStation elsőszámú ikonját. A bombanő útnak indult, hogy visszaszerezze Seth szellemét, de Horus templomában, a Nagy Piramis alatt rabságba esett, így biztosnak tűnt, hogy az a sírkamra, amelyről Lara álnevét kapta, a csodalány végső nyughelyévé vált. Nyugodjék békében, Lara Croft kisasszony...

Mindez persze úgy hangzik, mintha egy izgalmas rész közepén félbehagyott kisfilmből, vagy egy eleve halálra ítélt üzleti tervből szedtük volna. Az arc, amely több mint 300 magazin címlapján jelent meg. Az üzleti siker, amelyet követve még Lara-törölközők is megjelentek, s egy film készítése is elkezdődött. Egy kitűnő, különböző változataiban mintegy 14 millió példányban eladott PlayStation-sláger... Fogadjunk, hogy nincs az az Isten, akinek a kedvéért a Core Design, Lara szülőatyja lemondana megélhetési forrásáról. A *PSM* is csak arra a telefonhívásra várt, amelyből kiderült, hogy az amnéziás állapotban lévő Lara egy csontból készült, megkövült fogpiszkáló segítségével alagutat ásott magának, s Chelmsfordba költözött. Deus ex machina,

[Jobbra] Lara, akit exkluzívan, cikkünkhöz rendereltek ide, modellt áll a lopakodó ruhában, amelyet az ipari raktár szinten visel. Halálos szépség...



FILMEK, JÁTÉKOK, VIDEÓK

IGEN, IGEN, TUDJUK, HOGY EZ ITT ANGELINA JOLIE. DE MI MÁS TÖRTÉNIK A *TOMB RAIDER: THE MOVIE* HÁZA TÁJÁN?

„Teljesen beindult." Adrian Smith a Core-tól természetesen Angelina Jolie-ról beszél, aki Oscar díjat nyert a *Girl, Interrupted*-ban játszott szerepéért. Nemrég jelentették be, hogy a színésznő lesz a *Tomb Raider: The Movie* főszereplője és abból, amit Smith elmond, egyértelműnek látszik, hogy a hölgy alaposan felkészült a szerepre.

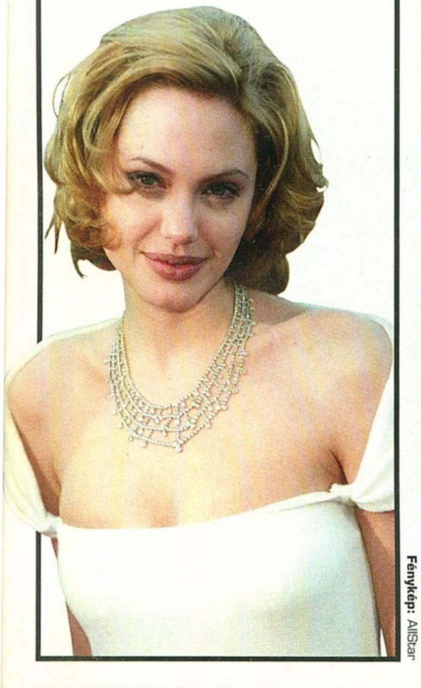
„Jó formában van" – folytatja a cég szakembere – „Az elmúlt hat hétben intenzíven edzett – bungee jumping, tengerészgyalogos- és lövészkiképzés is szerepelt a programjában." Miután Jolie szereplését nyilvánosságra hozták, Simon West rendező irányításával most már teljes gőzzel folynak a munkálatok.

„Jelenleg Pinewoodban forgatnak, a régi Bond stúdióban" – árulja el Smith. „Úgy tudom, az utóbbi tíz év legnagyobb, mozis célokra kibérelt területéről van szó. Több száz ember építette a Croft birtokot az elmúlt négy hétben, így most már kezdődhet a forgatás."

„A forgatókönyv már önmagában is nagyon jó. Lara egyik kalandjára épül a cselekmény, hamisítatlan *Indiana Jones* stílusban. A főhős sokféle kihívás során ad tanúbizonyságot leleményességéről."

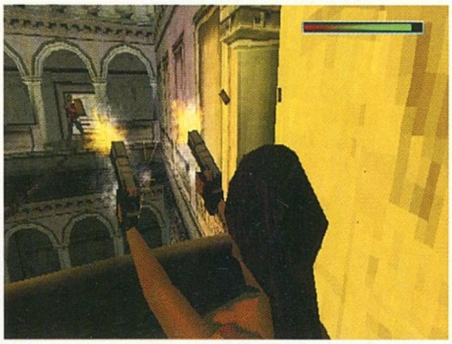
Nem csak Smith szíve hölgyéhez van sok köze a filmnek, hanem a Core céghez is, amellyel szorosan együttműködtek a Larával kapcsolatos döntésekben.

„Sokat megmutattak nekünk a kezdeti fázis rajzai és tervei közül" – folytatja Smith – „A forgatókönyv fő elemeit tárgyaltuk meg, emellett voltak olyan dolgok is, amelyek nem igazán tetszettek nekünk; utóbbiak megváltoztatása érdekében mindent megtett a cég. A forgatókönyv egyes részei igen ambiciózusak, van egy nagy üldözési jelenet, amely London közelében játszódik, és egyéb izgalmas részek, amelyek szerintem tetszeni fognak az embereknek."



Fénykép: AllStar











s már készül is az idei *Tomb Raider* játék, amelynek előző változatairól 1996, az első játék megjelenése óta minden évben írhattunk.

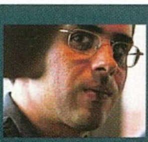
A várva várt telefonhívás végül befutott, bár nem egészen azt mondták, amit vártunk. Igen, lesz ötödik *Tomb Raider* a PlayStationön, de a Core most nem kereste annyira a publicitást, mint az előző részek esetében. Az új Lara-modell, Lucy Clarkson lebilincselte a tömegeket a májusi E3 találkozón, de az új játékot nem mutatták be, és bizony nem sok részlet került nyilvánosságra azt a néhány nagyfelbontású vázlatot kivéve, amelyek egy bonusz-lemezen kiadott régebbi szinteket ábrázoltak. Valami azonban lógott a levegőben, s ezt már nekünk kellett kiszagolnunk. Ugye, életben van a bögyös főhős? Igen is, meg nem is. Mint már előző számunk hírei között is megjelent, a novemberben érkező, ötödik *Tomb Raider* játékban – teljes nevén: a *Tomb Raider: Chronicles*-ben – nem lesz olyan látványos megmenekülés, mint amilyet a Lara-fanatikusok szerettek volna. Igen, hősnőnk újra színre lép, de csak flashback-szerűen. Hogyan máshogy is jelenhetne meg, ha egyszer az egész játék a temetéséről szól...

„Felébredhetett volna, majd a zuhany alá tartva fejét rádöbbenhetett volna, hogy az egész csak egy rossz álom volt..."

Adrian Smith arra a legendásan gicscses *Dallas*-részre utal, amelyben Pamela Ewing felébred, s a zuhany alatt rátalál

„HÁT, NEM VOLTUNK TÚL BOLDOGOK..."

HA ESETLEG MEGLEPŐDTÉL AZON A HÍREN, HOGY LARA ÖTÖDSZÖRRE IS MEGJELENIK A PLAYSTATION VILÁGÁBAN, AZ MÉG SEMMI AHHOZ KÉPEST, AHOGY A LEENDŐ KÉSZÍTŐK REAGÁLTAK. A PSM ELSÖRÖZGET A CHRONICLES TEAMMEL ÉS KÖZBEN ÉRDEKES PLETYKÁKAT TUD MEG...



ANDREA CORDELLO
„Térképek, szintgrafikák, meg ilyesmik"



MARTIN GIBBINS
„Főprogramozó, csapdák, rejtvények, Lara animációk"



RICHARD MORTON
„Térképtervező, toronyszintek – bárhogy is hívják ezeket a *Tomb Raider*-ben."



ANDREW SANDHAM
„A forgatókönyvért és a szinttervekért felelős"



DEL GLICHRIST
„Programozó, engine és technikai dolgok"



PHIL CHAPMAN
„Animátor, rosszfiúk és más csodák animátora"



ALEX DAVIS
„A PC és Dreamcast verziók programozója, csak az ingyen sör miatt lóg itt"



PETE CONNOLLY
„Profi zenész és nagypályás sörivó"



TOM SCUTT
„Mesterséges intelligencia, valamint a gonosztevők programozása"



JOBY WOOD
„Én építem és tervezem a szinteket"





Lara az első szintben a római Operaházba tart

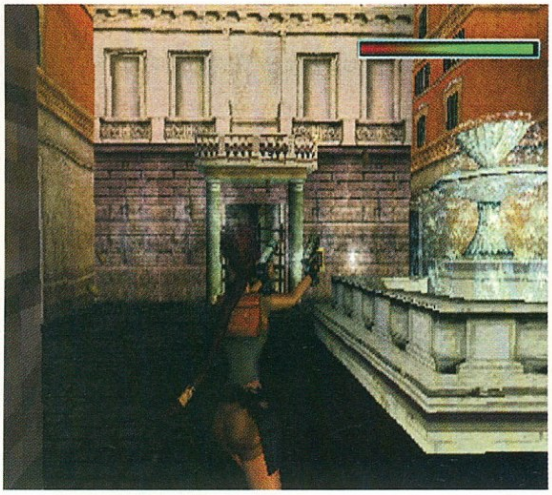
Bolyhosfejű Bobbyra – férjeura nem halt meg, az álomvilág nem omlott össze, a dolgok olajozottan mennek tovább. Igen, az utolsó sorozat csupán egy álomról szólt.

A Core operációs igazgatója, Lara minden mozdulatának tudója viccelődve körülnéz, szeretné elkerülni, hogy utálkozó levélözön lepje el az asztalát, amelyben a Lara-rajongók reklamálnak („Megöltétek Lara Croftot! Nem hiszem el, hogy ezt tettétek!" – nevetgél Smith), de most már nem visszakozhat. Akkor Lara halott, ugye?

„A *Tomb Raider: The Last Revelation* az izgalmak tetőfokán ért véget, hiszen Larát bezárták egy sírboltba és senki nem tudta, hogy élve, vagy halva kerül elő belőle" – magyarázza Smith – „Ezt az alapötletet visszük át a *Tomb Raider: Chronicles*-be is. A *Chronicles* valóban krónikaszerű; olyan kalandok vannak benne, amelyekről az emberek eddig nem igazán ▸

BÁRCSAK ITT LEHETNÉNK

LARA EMLÉKÉRE NÉGY HELYRE LÁTOGATUNK EL: RÓMÁBA, OROSZORSZÁGBA, ÍRORSZÁGBA ÉS EGY IPARI TORONYÉPÜLETBE. ÍME, EGY KIS ÍZELÍTŐ...



Első szint: Róma

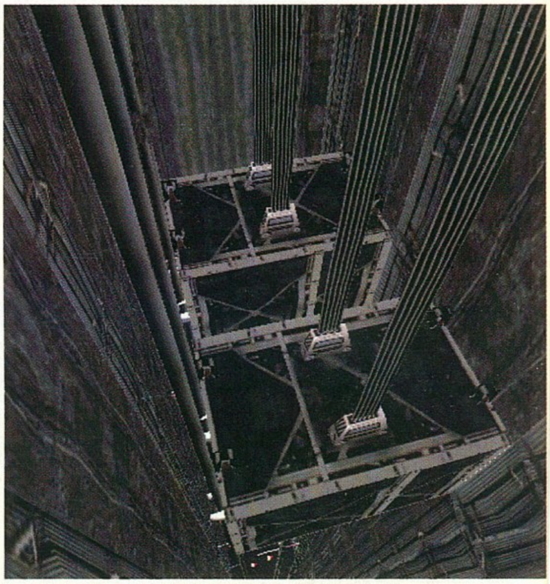
A temetés után a gyászolók egy csoportja visszamegy a Croft ház könyvtárába – név szerint Winston (Lara főkomornyikja), Jean-Yves (Lara francia archeológus barátja) és Dunstan atya, a család ír papja, aki a gyászmisét tartotta. A három vendég emlékeiről mereng, s a szobában régi leleteket nézeget. Winston a Filozófusok Kövét (Philosopher's Stone) veszi kezébe, s elmondja, hogy ezt Lara egyik korai útjáról, Rómából hozta. A szint (amelyben edzési lehetőség is van) a római operaházban kezdődik, ahol a dögös dresszt viselő Lara Larsonnal és Pierre-rel (az első *Tomb Raider* tökfejeivel) találkozik és megveszi tőlük a követ. Miután megvolt a nagy átverés, az olasz főváros utcáin folytatódik a cselekmény.

Második szint: Oroszország

A beszélgetésben ezután egy második világháborús német tengeralattjáró képéről esik szó, amely a kandalló mellett van. Jean-Yves elmondja, hogy a hajó a Végzet Dárdáját (Spear of Destiny) szállította volna Németországba; azt a dárdát, amelyet állítólag Jézus oldalába döftek, s melynek varázserőt tulajdonítanak. A víz alatti jármű azonban egy rejtélyes robbanás miatt sosem érte el úticélját. Ez a rész olyan, mint egy flashback Jean-Yves és Lara szereplésével, akik sarkvidéki kosztümökbe öltöznek, s Oroszországba, Murmanszk megyébe utaznak a dárda nyomában.

Harmadik szint: Írország

Becsap egy villám, s a gyertyák elalszanak. Pokoli egy éjszaka; Winstont arra az időre emlékezteti, amelyet Conussie-ban, a komornyik régi, írországi otthonában töltöttek. A tinédzser Lara egyszer, Winston és Dunston társaságában furcsa kísérteteket látott az egyik szigeten. A két ír nem fejti ki bővebben, mik is ezek a rejtélyes lények, így a fiatal hősnő ellóg egy hajóval, és körülszimatol a szigeten.



Negyedik szint: Toronyépület

Újra csak Winstonhoz, Jean-Yves-hez és Dunstanhoz csatlakozunk Lara trófeaszobájának egyik titkos sarkában. Winston felvesz egy poros papírdarabot, s megtalálja az Iris-t. Ahogy az ékkőből sugárzó fény megvilágítja a szobát, visszaemlékszünk egy toronyra, ahol a Von Croy család logója fénylik ki a sötétből. Egy vágás után Lara jelenik meg dresszében, s használnia kell összes, frissen felszedett lopakodó képességét (olyan, mintha a *Metal Gear*-t kereszteznénk az *Entrapment*-el) ahhoz, hogy behatoljon az épületbe, kikerülje a lézerakadályokat, s megszerezze a titkos díjat. Aztán...

Milyen volt, amikor behívtak titeket az irodába és megmondták, hogy még egy *Tomb Raider* kidolgozása vár rátok?

RM: Hát, nem voltunk túl boldogok.

MG: Nagyon berágtunk már attól a tudattól is, hogy lesz még egy *Tomb Raider*. Az előző csapat csinálta az első két változatot, és már ők is azt mondták, hogy képtelenség még egyet elkészíteni. Kettőt is csináltunk, majd belefeszültünk, így rémálomként ért minket, hogy még egy ilyen feladat vár ránk.

Akármi is az indok, meg kell csinálnotok, méghozzá még magasabb szinten. Mit lehet még kitalálni, ha már az előző változatot is az utolsó fellépésnek szántátok?

MG: A sztorira helyeződik a hangsúly. Technikai szempontból nem sok mindent tehetünk. Del az első három hónapot a kód átírásával töltötte, így minden gyorsabb lesz majd, mint valaha.

RM: Sokkal nagyobb figyelmet fordítottunk a részletekre. Minden gyorsabban fut majd, és több minden fér majd a képernyőre.

AD: Technikailag nagyon ott lesz a játék, de sok olyan dolgon is fejlesztünk, amelyet a nép nem láthat – sok minden van a kalapban. A kritika egy része a legkevésbé sem jogos – páran azt mondják, minden marad a régiben, pedig teljesen újraírtuk a programot.

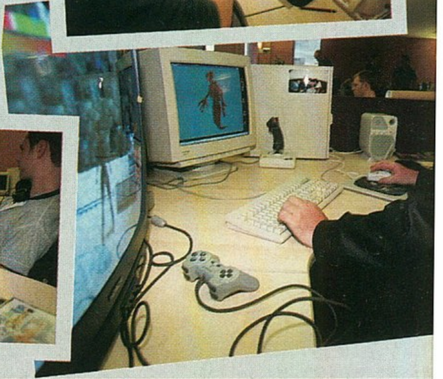
RM: Az egyetlen mód az átfogó változtatásra az lett volna, ha áttesszük a programot például a *Soul Reaver engine*-re, ahol minden gördülékeny, a falak körbeveszik az embert és a rendszer szerves részeit képezik. De ez lehetetlen lett volna a *Tomb Raider* esetében, mert több mint egy év ráment volna.

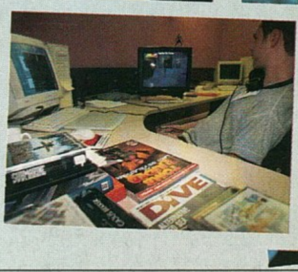
JW: Lehet, hogy nincsenek alapvető változások a rendszerben, vagy az engine-ben, de új effektek százai lesznek láthatóak.

A *Chronicles* moziszerűbb műfaj lesz? A flashback-szerű történet erre utal. ▸







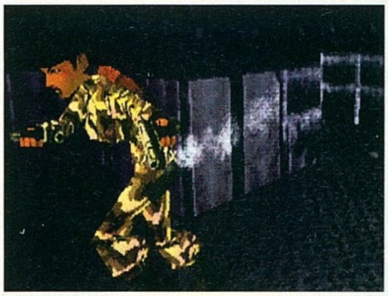


Kocsma után...

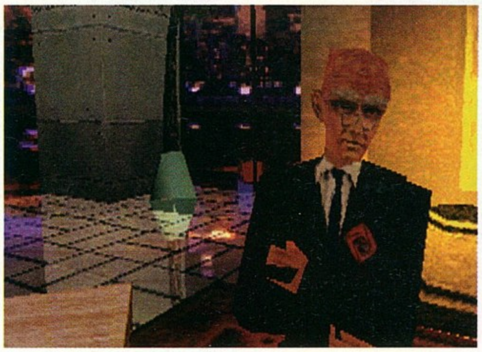
A csapat a munkába feledkezik; itt épp a *Chronicles* animálása és térképrajzolása folyik

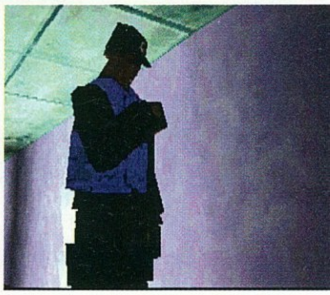


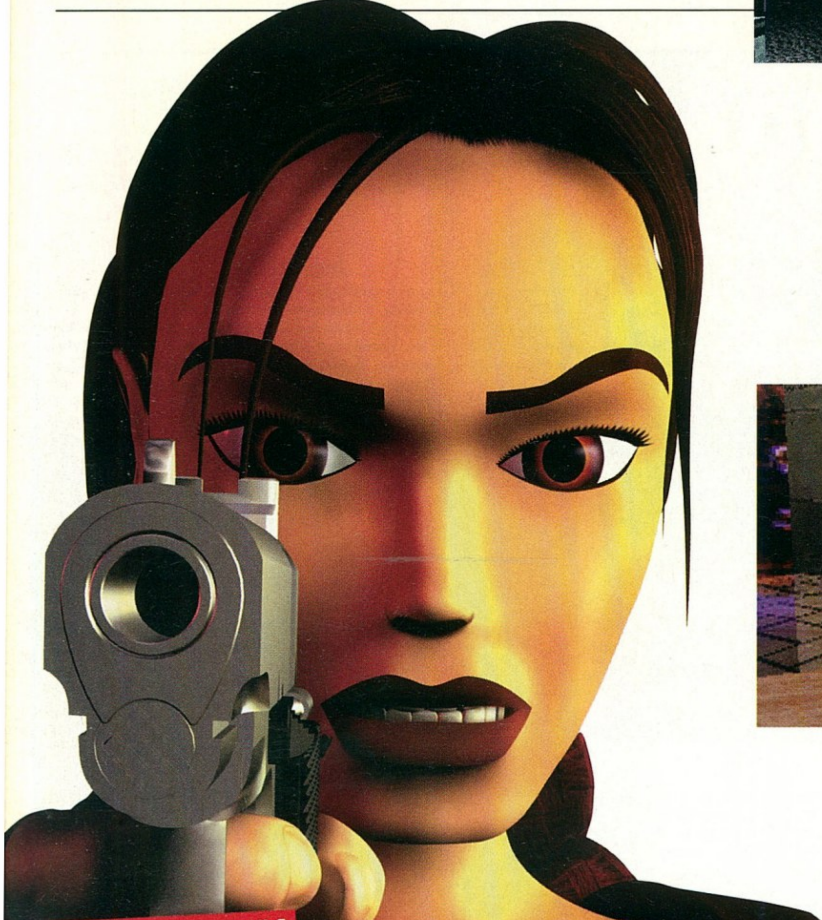












Lara-ritkaságok #1

A tavalyi *PSM*-be szánt fotó, amely Lara új arcát mutatja meg







tudtak, és az egész azt a hangulatot adja, hogy Lara sokáig volt köztünk."

„Elmúlt némi idő, most öt nappal a *The Last Revelation* vége után vagyunk" – folytatja – „Lara testét nem találták meg, az emberek el sem tudják képzelni, hogy a sírbolt rabságában halhatott meg. Az egész hatás, amelyet itt el akarunk érni, a Croft birtokon lezajlott temetés moziszerű bemutatására épül. Ez Lara családi otthona, amelyet rejtély övez. Az emberek már jó párszor láthatták a környéket, de van egy vadonatúj terület is – a családi temető. Lara barátai és szerettei jelennek most meg, hogy örök nyugalomra kísérjék a szomorú sorsú amazont. Persze a világmédia sem marad rest, kapva kap az alkalmon.

Nagy alkalom ez valóban – olyan, amelyhez egy kitűnő sztorit kell társítani annak érdekében, hogy Lara rajongótábora

Csatára fel! **Lara felölti álruhá[...] és útnak indul Von Croy toronyépületé[...]**

sorba álljon a boltokban idén november[...] A Core antológia-szerű szerkezetben ép[...] fel a történetet, a korábbi játékok kara[...] rei visszatérnek a majorságba, hogy a [...] rával átélt kalandokra emlékezzenek. „[...] barátok és kollégák visszaemlékezése – [...] Jean-Yves és Pierre a korábbi részekbő[...] például a korai napok Larával közös ka[...] landjairól és felfedezéseiről elmélkedik. [...] a legjobb mód arra, hogy befejezzük a [...] „Lara Croft és a *Tomb Raider*" című f[...] zetet."

Merre vezet végül is utunk? A vilá[...] különböző részeibe – lásd a „Bárcsak i[...] lehetnénk" című keretes cikket. „Minde[...] kalandot majdhogynem külön-külön játé[...] ként kezelünk. Különböző időpontok eze[...]

„HÁT, NEM VOLTUNK TÚL BOLDOGOK..." folyt...

AS: Mióta befejeztük az előző játékot, sok időt töltöttünk azzal, hogy kitaláljuk a megfelelő karaktereket. Sok párbeszéd is található az új részben. Megpróbáltuk ezt a minimumon tartani, hogy ne legyen unalmas, de olyan karaktereket akartunk létrehozni a játékosok számára, akik már ismerősek a korábbi játékokból. Sok régi karaktert is visszahozunk, ezeknek mind megvan a maguk személyisége. Négy játékon át építgettük a karaktereket, most itt az idő, hogy megvalósítsuk őket.

Milyenek voltak a kezdetek?

MG: Az első hónapokban kábé ilyen jellege volt: „Nézd már, itt egy hiba, ami a *II*-ben, a *III*-ban és a *IV*-ben is benne volt!„ Remek, most már kiszedtük.

RM: Sok visszajelzést kaptunk a *Tomb Raider III*-mal kapcsolatban; az emberek szerették az Area 51 szintet és a lopakodást, így ezt tovább fejlesztettük: Lara rejtekből is végrehajthat halálos támadásokat egyes ellenfelekkel szemben. Ha például az ellenfél őriz valamit, főhősünk a kloroform és a rongydarab kombinálásával odalopózhat mögé, és könnyedén kiütheti.

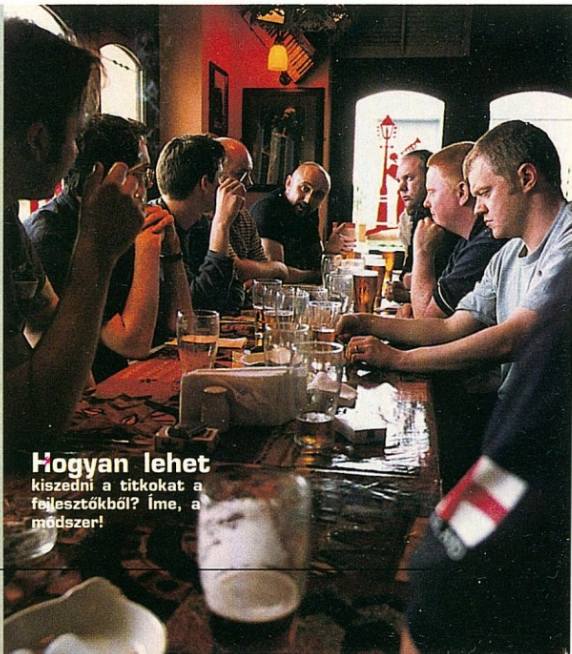
AS: A *Tomb Raider III* a csapatunk első közös próbálkozása volt, így megpróbáltunk mindent belepréselni, amit csak tudtunk. Most már válogatósabbak vagyunk; ahelyett, hogy minden lehetséges dolgot betennénk a játékba, kiválasztjuk azokat a dolgokat, amelyek tetszenek a játékosoknak.

PC: Mozifilmek is hatással voltak ránk, nem csak játékok. Ha lenne mozi-licencünk, vajon mit tennénk? Mindannyian olyasmit csinálnánk, mint a *Matrix*, a *Die Hard*, vagy a *Sleepy Hollow*, így ezek hatásai felismerhetők lesznek a különböző szinteken.

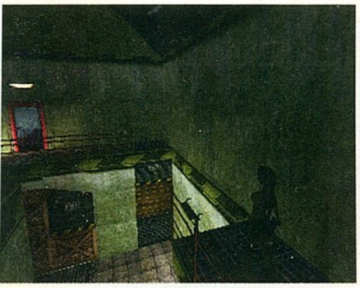
Milyenek voltak az első ötletek a *Chronicles*-szel kapcsolatban?

PC: Rengetegszer átbeszéltük a dolgokat. Az alapötlet hasonlított a *Tomb Raider III*-hoz. Lara trófeaszobájában négy, a múltban szerzett tárgy lett volna, és az ikonok kiválasztása után kiderült volna, hogy Lara miként jutott az adott tárgy

„Sok régi karaktert is visszahozunk, ezeknek mind megvan a maguk személyisége"

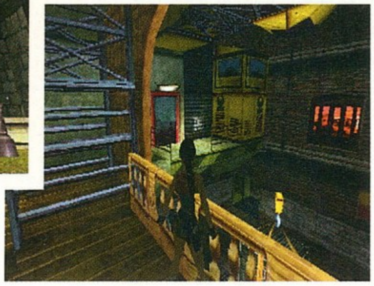


Hogyan lehet kiszedni a titkokat a fejlesztőkből? Íme, a módszer!





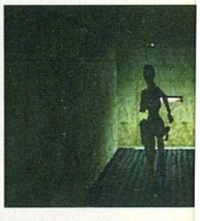




A Core a játék háttereit sokkal részletesebbé tette







Lara-ritkaságok #2

A *Face* századik számához készült ez a felvétel Miss Croft egyik ritka, pisztolymentes pillanatában

Lara életében, így mindegyikben más és más tulajdonságokkal rendelkezik" – árulja el Smith. „Sok új dolgot beteszünk és összemossuk őket a korábbi kalandok elemeivel. Például, amikor visszatekintettünk a *Tomb Raider III*-ra, láttuk, hogy sok mindent nem vittünk át a *The Last Revelation*-be. Így ezeket most visszatettük."

Akkor végül is, cinikusan szólva, a *Tomb Raider: Chronicles* csak annyiban lenne új, hogy néhány új mozgást és textúrát dobtak a *Last Revelation engine*-jére? Smith ellenkezik.

„A technológia alapvető részeit megtartottuk, azonban alaposan megváltoztattuk az ehhez kapcsolódó elemeket – míg a technológia lehetőségeit megpróbáltuk a lehető legjobban kihasználni, mindent újra és újra átvettünk. A *Chronicles*-ben nagy hangsúlyt fektettünk arra, hogy fejlesszük az olyan elemeket, mint a kamerarendszer és az irányítás rendszere; utóbbit mindig is tovább akartuk javítani. Larának új mozgásai is lesznek, és ezek kulcsszerepet kapnak egy-egy küldetés céljának elérésében – a kötéltáncos séta az egyik ilyen, és elmondhatom, remek látvány, ahogy Lara jobbra-balra billegve átinog egyik helyről a másikra."

„Több interakció van a főszereplő és környezete között" – folytatja Smith – „Ha Lara a szekrényekben és az irattartókban kutat, kiveheti belőlük a tárgyakat. Vannak tárgyak, amelyeket meg is kell keresnie, nem talál meg mindent a padlón heverve. Ajtókat nyit ki, benéz rajtuk, és különböző ▶

„Ha Lara a szekrényekben és az irattartókban kutat, kiveheti belőlük a tárgyakat"

„HÁT, NEM VOLTUNK TÚL BOLDOGOK..." folyt...

birtokába. Aztán volt olyan ötlet is, amelyen hősünk egy szigeten ragadt volna...

AS: Kijött volna a piramisból, rátaláltak volna, kicsit tántorgott volna, hiszen épp összezúzták [nevetés]. Két hónap múlva meggyógyult volna, majd átszállították volna egy szigetre, ahol hajtóvadászatot indítottak volna utána.

AG: Egyikünknek sem tetszett ez. Túl sok munka lett volna a rendelkezésünkre álló kilenc hónapra. Annyi munka maga lenne a rémálom, ezért úgy döntöttünk, visszamegyünk az eredeti ötlethez és minden szintet külön kezelünk.

RM: Az ötlet csak úgy jött. Egy órán át gondolkoztunk más ötleteken. Aztán Tom felhozta az ötletét egy kocsmában ücsörögve, és ez mindannyiunknak bejött.

TS: Tényleg én voltam?

AS: A *Last Revelation*-ben Lara meghalt, és meghökkentünk, amikor azt hallottuk, hogy furamód mégis vissza kell térnie. A tény, hogy a lány halott a *Tomb Raider: Chronicles* során, mindenképp jobban hangzik.

AG: Igen, ez már a következő generáció fejlesztőinek a gondja lesz.

Van valami, amit még beleírtatok volna a játékba, de nem tudtátok megoldani?

TS: Csomó minden, de ez leginkább a PlayStation-játékok technikai korlátjainak köszönhető. Ismered a gép sebességét, és a memória sem korlátlan – egyes dolgokat azonban még mindig beleírhattunk volna, ha lett volna még öt évünk. Számomra nem gond a *Tomb Raider*-en dolgozni, de a programnak mindenképp tovább kell lépnie egy új platformra, ha radikális változásokat akarnak vele.

Ez a PlayStation 2-t jelenti. Vannak már terveitek?

AS: A *Chronicles* csapat egy kis része már ezen dolgozik, a mostani projekt után mi is csatlakozunk hozzájuk. ■

„Tom felhozta az ötletet egy kocsmában ücsörögve, és ez mindannyiunknak bejött." „Tényleg én voltam?"

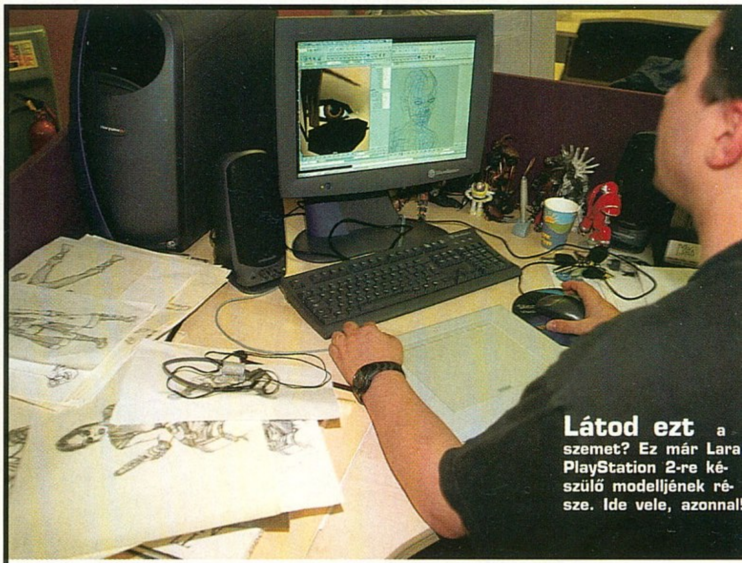


Egy halomban! A *Chronicles* csapat a Lara-sorozat dilemmáját a következő generációs teamre hagyja...



Lara-ritkaságok #3

Eredetileg az *FHM*-ben jelent meg ez a kép, amelyet mi most egy kicsit kipreparáltunk...



Látod ezt a szemet? Ez már Lara PlayStation 2-re készülő modelljének része. Ide vele, azonnal!



A ***Tomb Raider: Chronicles*** **– Dunston atya, a bio-ruhás Jean-Yves és a Swampy nevű lény az ír szintről**

▶ dolgokat talál. Alapjában véve az egész játékot letöröltük egy porronggyal." Igen, ez határozott állításnak tűnik, s az alapján, amit a *PSM* a játékból láthatott e korai stádiumban, úgy tűnik, a fejlesztők elérik céljukat. Azért a bütykölések, babrálások, átalakítások ellenére, ez is egy igazi *Tomb Raider* játék, nem? Hát persze – ugyanúgy, mint a *Gran Turismo 2*, a *Resident Evil 3*, vagy a *Colin McRae 2.0* is csak egy folytatás. Az új autókért, mozgásokért, pályákért és fegyverekért pedig végülis mindig a játékosok pengetik le az ezreseket. A *PSM* irodájába beérkezett telefonhívásokból egyértelműen kiderül, hogy a játékosok az új részek keretein belül új kihívásokat és – a pokolba is – új értékeket akarnak kapni pénzükért. A telefonhívásokról nyilván a Core is értesült, hiszen egy második, bonusz lemezt is kiad a *Chronicles* mellé.

„Valami különlegeset akarunk nyújtani, de erről nem beszélhetek, mert még mindig vannak bizonyos logisztikai kérdések" – árulja el Smith az ilyenkor elvárható sejtelmes hangon – „Ez valami olyan lesz, amelyet a közönség már sok-sok ideje kért tőlünk, és most örömmel megadhatjuk nekik."

„Kitűnőek az új kapcsolt áruk is. Itt a *Tomb Raider* film, amelyet beszélgetésünk alatt is forgatnak, így talán ebből, vagy akár a hirdetésekből is átvehetünk dolgokat. Átvettünk egyes régi térképeket és szinteket, s az új technológiával ötvöztük őket – a villámlások jobbak és szebbek, a játék gyorsabban fut, Larát pedig új ruhákba öltöztettük. A régi szintek új változatait játszhatják végig a rajongók, ezek között van például a rendszer-szint, vagy az első *Tomb Raider* játék St Francis' Folly-ban játszódó epizódja."

A *PSM* megemeli a kalapját a csapat előtt.

Ennyit a *Chronicles*-ről – de ez most már tényleg Lara Croft végét jelenti? Novemberig, pontosabban a játék legvégéig kell várnod, hogy rájöhess a válaszra a Core porfedte kalandjátékával kapcsolatban. Ne érjen azonban meglepetésként, hogy a fejlesztő egy jó ideje Lara PlayStation 2-es megjelenését készíti elő. Sőt, a *PSM* már 1999 tavaszán látott egy korai Lara-modellt egy PlayStation 2-es tervezőasztalon. Akkor most mégis életben marad Lara-baba?

„Azt hiszem, az emberek örömmel fogadják, hogy már dolgozunk a *Next Generation*-ön (ez a *Tomb Raider PlayStation 2* változatának projektneve). Mindenképp valami újat kell adnunk, és Lara Croftot kell szerepeltetnünk – az emberek őt akarják, de új cselekménnyel. Új játékot kell kihoznunk. A *Chronicles*-nek egy fejezet végét kell jelentenie, de a sztori folytatódik a PlayStation 2-n. A *Tomb Raider: Chronicles* persze azért jócskán utal majd arra az irányra, amelybe a *Tomb Raider: Next Generation*-nel el szeretnénk indulni...„

Vajon meghalt Lara Croft? Azért még ne küldjetek gyásztáviratot...

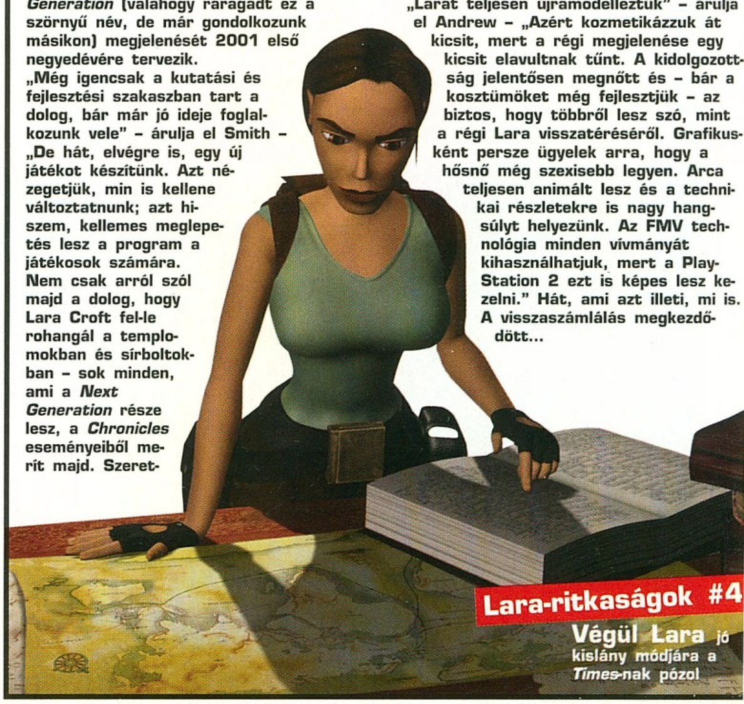
TOMB RAIDER: GENERATION NEXT

HA EGYSZER HALOTT, HOGY KERÜL A PLAYSTATION 2-RE? OLVASD CSAK...

„Szeretnék beszélni róla, de nem akarok elárulni titkokat." Szünet. „Nem." Még hosszabb szünet. „Nem beszélhetnénk mégis másról?" Adrian Smith hezitálni látszik. A mögötte lévő tévén Lara korai PlayStation 2-es változata fut, és a képek igazán jól néznek ki. Igen, ez csak egy demó, hogy mindenki lássa, a Core már dolgozik a *Tomb Raider* PS2 változatán, de Adrian láthatóan ég a vágytól, hogy elárulja a részleteket Lara új konzolra való áttéréséről. Nincs is olyan messze a nagy időpont, a *Tomb Raider: Next Generation* (valahogy ráragadt ez a szörnyű név, de már gondolkozunk másikon) megjelenését 2001 első negyedévére tervezik.

„Még igencsak a kutatási és fejlesztési szakaszban tart a dolog, bár már jó ideje foglalkozunk vele" – árulja el Smith – „De hát, elvégre is, egy új játékot készítünk. Azt nézegetjük, min is kellene változtatnunk; azt hiszem, kellemes meglepetés lesz a program a játékosok számára. Nem csak arról szól majd a dolog, hogy Lara Croft fel-le rohangál a templomokban és sírboltokban – sok minden, ami a *Next Generation* része lesz, a *Chronicles* eseményeiből merít majd. Szeretnénk, ha az emberek végigjátszanák a *Chronicles*-t, s amikor elkezdenék a *Next Generation*-t, rögtön megértenék, miért úgy alakítottuk a dolgokat, ahogy."

Most jól összezavarodtál? Mi is, és bár nem sokat tudunk a *Next Generation* témájáról, azt már most elmondhatjuk, hogy a játék nagyon szép lesz. Smith nem csak a PS2-es demót mutatta be nekünk (amelyben Lara jól nézett ki hagyományos ruhájában, s egy kiszáradt vizesárokkal övezett, elhagyott kastélyban szaladgált), hanem Andrew Thompsont is, aki Lara PS2-re szánt modelljein dolgozik. „Larát teljesen újramodelleztük" – árulja el Andrew – „Azért kozmetikázzuk át kicsit, mert a régi megjelenése egy kicsit elavultnak tűnt. A kidolgozottság jelentősen megnőtt és – bár a kosztümöket még fejlesztjük – az biztos, hogy többről lesz szó, mint a régi Lara visszatéréséről. Grafikusként persze ügyelek arra, hogy a hősnő még szexisebb legyen. Arca teljesen animált lesz és a technikai részletekre is nagy hangsúlyt helyezünk. Az FMV technológia minden vívmányát kihasználhatjuk, mert a PlayStation 2 ezt is képes lesz kezelni." Hát, ami azt illeti, mi is. A visszaszámlálás megkezdődött...



Lara-ritkaságok #4

Végül Lara jó kislány módjára a *Times*-nak pózol



Hivatalos Magyar

PlayStation Tipp

2000 AUGUSZTUS 990 FT

A PlayStation Magazin alkotóitól

AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

ELŐSZÖR A VILÁGON!

NIGHTMARE CREATURES 2

Masszív leírás a teljes játékhoz!

ISMERD MEG A PÁLYA TITKAIT!

DESTRUCTION DERBY RAW

Törj össze minden autót, és nyerj!

LÉGY ELSŐ A LIGÁBAN!

NHL: ROCK THE RINK

Az összes csapat, az összes nyerő tipp!

TIPPEK A GYORS VERSENYZŐKNEK!

WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION

Dönts meg minden rekordot!

6 OLDAL FRISSÍTETT A–Z-IG

TELJES LEÍRÁS A 66. OLDALTÓL!

HOGS OF WAR

PLUSZ! THRASHER: SKATE & DESTROY ÉS VAGRANT STORY

PLUSZ!

További tippek, trükkök, nyerő taktikák!

RAYMAN KÓDOK

SPEED FREAKS

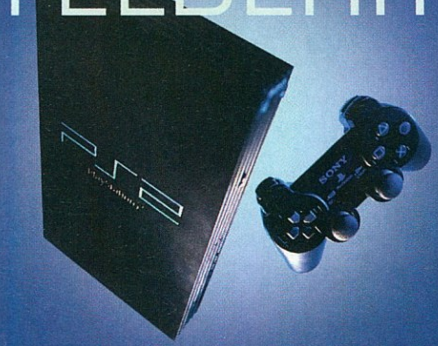
HOGS KÓDOK

COLIN CHEATEK

00009

9 771585 750000

PS2 FELDERÍTÉS



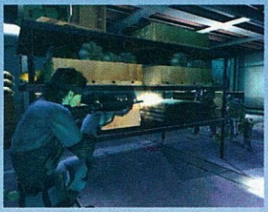
HÍREK A PLAYSTATION 2 VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...

NEMSOKÁRA MEGJELENIK...
A *PSM* jelentése a Konami PS2 Kick Off rendezvényéről (a PS2 megjelenésének megünneplése) – hírek az európai tervekről **030. oldal**



VADIÚJ METAL
Új hírek Solid Snake következő megtestesüléséről, ezek között ott a kétjátékos mód is... **031. oldal**



MINDEN OTT A JÁTÉKBAN
Az EA Sports némi licenc-kezelésnek veti alá a száguldó koporsók sportját, és úgy tűnik, jó munkát végeznek **031. oldal**



MEREVEN
A legújabb hírek a PS2 merevlemezről – hogy mit tárolsz majd rajta, és hogyan lettek a játékok még gyorsabbak **032. oldal**

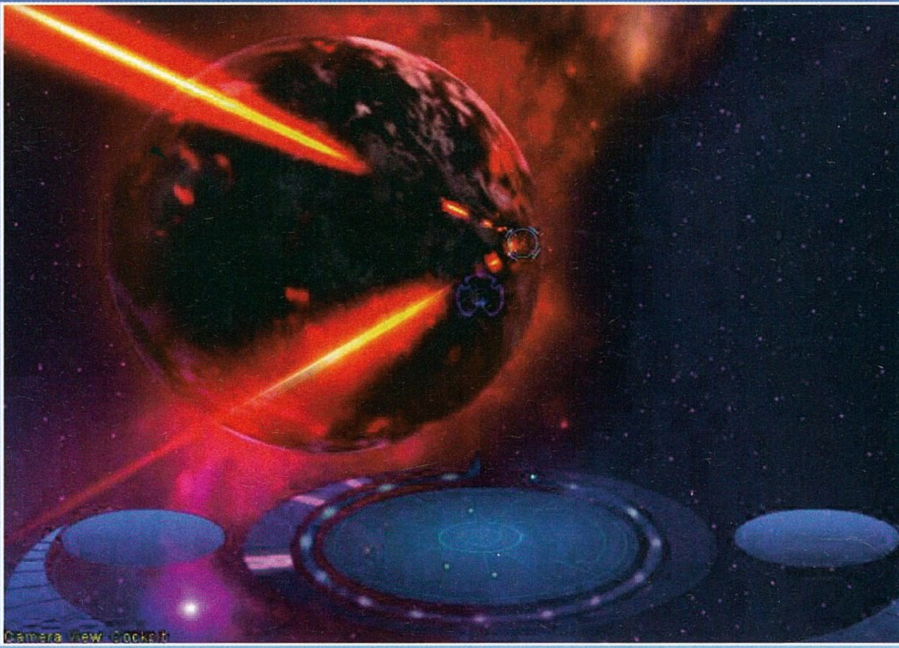


PLUSZ!
ROBOCOP... ALIENS VS PREDATOR... STAR WARS: STARFIGHTER... PLETYKÁK A TENCHU 3-RÓL... MAX PAYNE A PC-RŐL ÁTNYERGEL PS2-RE... A LEGÚJABB PS2-HÍREK



MÁR KÖZELEDIK A RAGADOZÓ

Kósza hírek röppentek fel arról, hogy a hatalmas PC-s játék, az *Aliens Vs Predator* folytatása PS2-n jelenik meg. A Monolith fejlesztőcsapat, akik a Lithtech grafik engine készítői (amely olyan PC játékok alapjául szolgált mint például a kémes *NoOne Lives Forever*) átírták az engine-t úgy, hogy PS2-n is fel lehessen használni. Még egyelőre nem ismert, hogy milyen gépre készítik el a második részt, de maga a tény, hogy az engine létez az új generációs Sony konzolon, arra enged következtetni, hogy a PS2 a legvalószínűbb választá A folytatás nem követi az első rész hagyományait, amely egy idegfeszítő első személyű lövöldözős játék volt, rengeteg rejtvénnyel és feszült hangulatú cselekménnyel.



STAR WARS JÁTÉK

A HATÁR A CSILLAGOS ÉG...

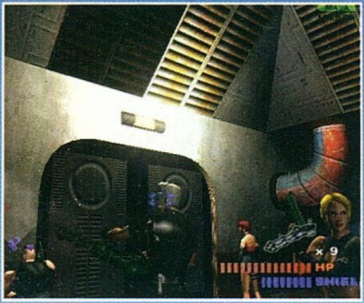
JÁRD BE A PHANTOM MENACE UNIVERZUMOT

A Star Wars űrhajó-szimulátorok ismerős terep a Lucas Artsnak, de a PS2-n új irányt vettek. A *Star Wars: Starfighter* a történetet követő küldetések és a PC-klasszikus *X-Wing* hadjáratainak keveréke lesz, a kissé egyszerűbb kategóriába tartozó N64-es *Rogue Squadron* rögtön elsajátítható kezelésével; a cselekmény egyébként a The Phantom Menace film menetét követi majd.

„A *Star Wars: Starfighter*-t űrhajós akció/kalandnak nevezzük, mivel a kidolgozott, szereplőkön alapuló történetet gyors, akció-alapú játékmenettel vegyíti." – magyarázta a LucasArts produkciós menedzsere, Reeve S. Thompson – „Meg akartuk tartani azt a *Rogue Squadron*-os hangulatot, mikor csak beugrasz a gépbe, és már ott is vagy a csata közepében, emellett szerettük volna a játékba beágyazni az *X-Wing* sorozat összetettségét."

„A játék ugyanakkor játszódik, mint a film," – folytatta Thompson – „de három különböző szereplő Rhys Dallowa, Vana Sage, és Nym – útját követi. Egy vagy több módon mindhármuk története ka csolódik Naboo inváziójához, de lényeg az, hogy hogyan ismerked nek meg, és válnak egy csapattá."

Annak alapján, hogy a *Starfigh* egy űrhajós játék, talán nem meg lepő, hogy mindhárom karakter p lóta. A játék története a három hős útját követi, ahogy egyesülne a Kereskedelmi Szövetség ellen, é segítenek feloldani Naboo blokád ját.



CSAPATJÁTÉK

Az Electronic Arts bejelentette az *X Squad* őszi megjelenését (a régi címe *X Fire* volt). Egy akció/kaland játékról van szó, ahol 3D környezetben irányíthatod a férfi és női zsoldosokból álló osztagokat. Az EA külön Mesterséges Intelligenciát fejlesztett ki arra, hogy az általad irányított, Ash névre hallgató fickó vezette csapat viselkedését modellezze. Ki kell használnod a gárda tagjainak egyéni képességeit, hogy épségben átjuss a tomboló háborús zónán, ahol még egy csomó dühöngő terroristával is meg kell küzdened. Hangulatos időjárás-effektek is várhatók, mint például köd, füst, pára, vagy eső.



MÁR CSAK NÉHÁNY HÓNAP

A Titus fejlesztőgárda az idei év végére ígéri a PS2-s *Robocop* megjelenését, amely a *PSM* eddigi benyomásai alapján egy történetközpontú lövöldözős játék lesz. Te Murphy/Robocop szerepét alakítod, és a cselekmény színhelye a bűnözők (és néhány mech) által elfoglalt 3D-ben modellezett város lesz. Az első benyomásaink jók voltak – a játék grafikája kidolgozott, és nagyon hangulatos. A megjelenés egybeesik az új Robocop filmsorozat bejelentésével, úgyhogy várhatjuk a jövő törvénykezésének visszatértét.



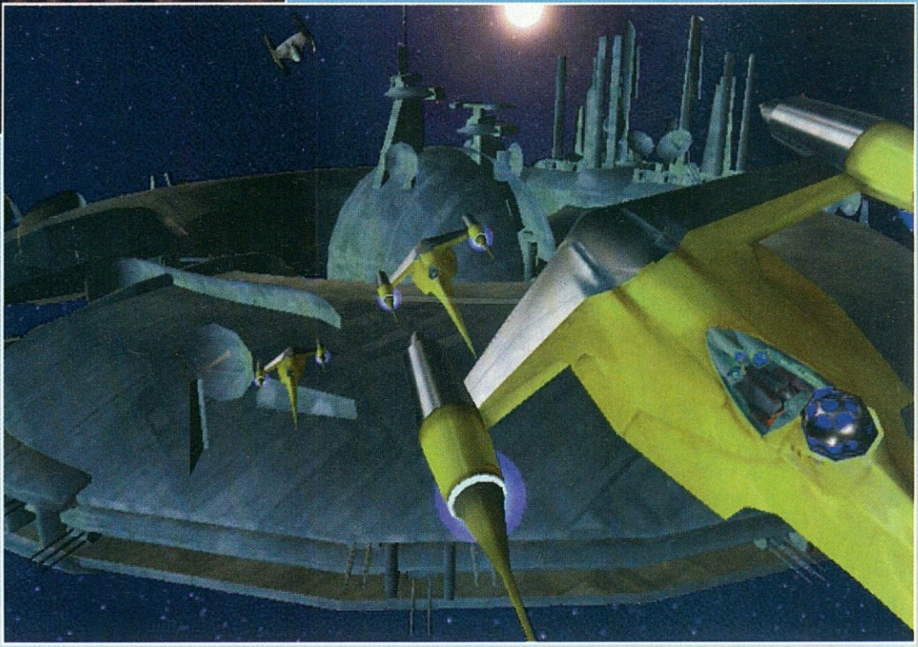








Három harcos összefog, hogy rajtaüssön a Kereskedelmi Szövetségen, a Lucas Arts moziszerű űrhajós játékában



„A játék története a három hős útját követi, ahogy egyesülnek, hogy feloldhassák Naboo blokádját"

„Rhys Dallowa egy újonc Naboo pilóta, aki elszakad a Naboo erők többi részétől a Kereskedelmi Szövetség blokádja alatt. Vana Sage már tapasztalt harcos, aki azért hagyta el Naboo-t, hogy zsoldossá váljon. Ennek a hölgynek akkor gyűlik meg a baja a Kereskedelmi Szövetséggel, mikor felbérelik, hogy teszteljen néhány új Droid Starfighter-t. Nym egy kalózklán vezetője, akinek a Szövetség szintén szálka a szemében, mivel megtámadják a bázisát. Ezek a szereplők találkoznak, és összefognak a Kereskedelmi Szövetség iránt érzett közös gyűlöletből, és azért, hogy felszabadítsák Naboo bebörtönzött népét."

A történettől eltekintve a *Star Wars: Starfighter* csatajelenetei egyaránt játszódnak az űrben és a Naboo felszíne fölött, végül a Droid Irányítóhajó mellett teljesednek ki, magasan a bolygó fölött.

„A küldetések magját az eszelős párharcok képzik" – magyarázza Thompson – „Ennek ellenére valamiféle elképzeléssel azért kell rendelkezned, hogy sikeresen befejezhesd a küldetések mindegyikét. Azért senki ne gondolja, hogy ez egy stratégiai játék lesz!" – igyekszik hangsúlyozni – „Nem kell majd csapatokat felszerelni, vagy a kísérőgépeknek parancsokat adni."

Dallows, Sage és Nym a Star Wars univerzumban eddig ismeretlen, új hajókat vezet, és a játék több, mint 20 új hajót és fegyvert szerepeltet a *The Phantom Menace*-ben megismert eszközök mellett.

A *The Phantom Menace* nem használja ki a PS2 online lehetőségeit, mivel a fejlesztés már túl előrehaladott szakaszban járt a Sony bejelentésekor. Aggodalomra azonban semmi ok, mivel a LucasArts vadul dolgozik egy nemes egyszerűséggel *Star Wars Online* névre keresztelt darabon.

„A *Star Wars Online* már bejelentésre került, és jelenleg is dolgozunk rajta" – árulta el Thompson – „Egyelőre csak annyit mondhatok, hogy a tervek szerint egy PC-s játékról van szó. Természetesen a LucasArts is befektetett a PlayStation2-be, úgyhogy sosem lehet tudni, mi várható a jövőben."

Jóhírek most és mindörökké, ámen. A *Star Wars: Starfighter*-ről még többet megtudhattok, ahogy közeledünk a 2000 karácsonyi megjelenéshez.



TENCHU TRILÓGIA

Ahogy egyre közebb surran a *Tenchu 2* megjelenése, kezdenek felröppenni a pletykák a PS2-s *Tenchu 3*-ról is. Mikor a *PSM* legutóbb Japánba utazott, hogy az Acquire-rel (a *Tenchu 2* fejlesztőgárdája) készítsen interjút, rákérdezett ezekre a híresztelésekre. Takuma Endo, az Acquire Corporation elnöke nem erősítette meg információinkat, annyit azonban elárult, hogy a harmadik részben szeretné megvalósítani azokat az elképzeléseket, amelyek a most megjelenő folytatásba már nem kerülhettek be; ezek között említette az árnyékok hiányát is, amelyre nagyobb hangsúlyt kíván fordítani a következő részekben.



REJTŐZKÖDIK, VESZÉLYE ÉS MÁR PS2-RE IS JÖN.

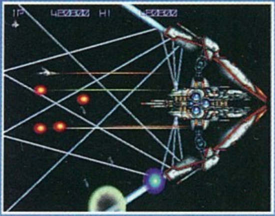
Lesz PS2-s verziója a feszült hangulatú PC darabnak, a *And Dangerous*-nek. Azt még előre nem tudni, hogy a konzolos verzió cs átdolgozás lesz, avagy egy teljesen új folyt A PC-s eredeti első vagy harmadik személ játszható stratégiai akciójáték, ahol egy cs nyi kommandóst irányítasz, akik a Második háború ideje alatt a németek vonalai mög vékenykednek. A PC-s verzióban hidakat r hattál, csatahajókat süllyeszthettél el, két eket vezethettél, csatázhattál Panzer-ekke egyéb hasonló mulatságokban vehettél rés











Balról jo ***ISS, ESPN International Track And F az ESPN XGames, a SilentScope Gradius III é***

KONAMI MEGJELENÉSI LISTA

„AZ ÚJ CÉLPONT: EURÓPA"

A KONAMI MÁR CÉLRA TART – KÖZELEDIK A PS 2 MEGJELENÉSE

„Az új célpont: Európa." Legalábbis Kunio Neo, a Konami Europe elnöke szerint, mivel Japán legnagyobb független játékforgalmazója bejelentette, hogy kiterjeszti Európai érdekeltségeit.

A Konami a PS2 megjelenésére öt játékkal készül: *International Superstar Soccer, ESPN International Track And Field, ESPN X Games- Snowboarding, Silent Scope*, és a *Gradius III & IV*. Mivel az *ISS* sajnos az N64 verzió alapján készült, grafikailag feljavították ugyan, ám a játszhatóságon még van csiszolnivaló. Sokkal pozitívabb élményt nyújtott az ESPN jegyezte licenccel készült *Track And Field*. Az eszelősen gombgyilkos játék most gyönyörű motion capture mozgásrögzítéssel készült animációkkal vált gazdagabbá. A többi játékról szólva a *Silent Scope* hű maradt játéktermi elődjéhez, míg az *ESPN X Games Snowboarding* hiperrészletes grafikájával próbál levenni a lábadról; a *Gradius III & IV* az eredeti lövöldözős játék felfejlesztett változata. A kiadó többi fejlesztés alatt álló játékáról annyit tudni, hogy lesz közöttük nindzsázás, mech csaták, és persze az elmaradhatatlan túlélő-horror.



Íme ***a PSM*** **zsebkés-gyűjteményének legszebb darabja – a *7Blades* hőse meglegeti íróasztal méretű gyíklesőjét**

Z.O.E.

A *Zone Of The Enders* rövidített címét viselő játék, mely a *Metal Gear*-t készítő zseninek, Hideo Kojimanak legújabb játéka, egy sci-fi akció/kaland. Az, hogy a játékhoz szerződtették a *Gundam* látványtervezőjét, Nobuyoshi Nishimurat, arra enged következtetni, hogy a játék világa, és az azt benépesítő mech robotok lélegzetelállítóak lesznek...

RED

A *Ring Of Red*-ről *Red*-re átnevezett, RPG-s és akció elemeket ötvöző katonai stratégia 3D-s környezetben játszódik majd. A tempója igencsak pergő lesz, mivel a körökre osztott támadások kivitelezése valós időben történik.

EPHEMERAL FANTASIA

A manga grafikát, tradicionális RPG-t, és zeneközpontú játékrendszert (ezt mind? nem gyenge...) egy játékba sűrítő *Ephemeral Fantasia* történetének középpontjában egy, a lánya esküvőjét ünneplő király áll. A 2001-re várható darab a *Guitar Freaks* kontrollerével lesz játszható.

7 BLADES

A középkori Japánban játszódó akció/kaland *7 Blades*-ben az akció keveredik a mozifilm-szerű történettel. A játékot leginkább a *Tenchu*-hoz lehetne hasonlítani, a középkori fegyvertár, a hangulatos környezetek, és a rejtvények alapján. A Dejima sziget titkait 2001-ben kezdheted el fölfedezni.

SHADOW OF MEMORIES

A Gozo Kiato (*Silent Hill*) rendezésében készülő *Shadow Of Memories* a főhős, Eike halálával kezdődik. Titokzatos erők felajánlják, hogy visszautazva az időben megváltoztathassa az események menetét – ennek azonban ára van... A játék 2001 elejére várható.

ESPN LICENCEK

A Konaminak 2001 elejére két újabb ESPN játéka is lesz – az *ESPN NBA 2Night*, amely egy kosárlabdás darab, és az önmagá beszélő nevű *ESPN National Hockey Night*. Mindkét játék már most lenyűgöző mozgásrögzítést szerepeltet.

A többi kiadásra váró játékbó az *Age Of Empires II* csak pár pill natra jelent meg, a *Silent Hill 2* megjelenéséről szóló szóbeszéd szóbeszéd is maradt, míg a *Night Labour* munkacímű akció/kaland fejlesztését lefújták. Természetese a Konami ékessége a *Metal Gear Solid 2* lesz, de ha a dolgok jól alakulnak, nem csak Solid Snake miatt rohamozod meg a polcokat jövőre... ■





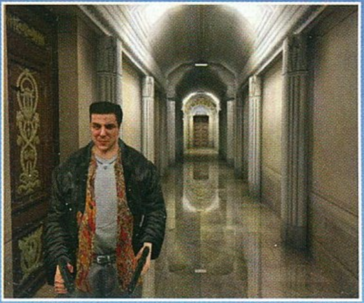






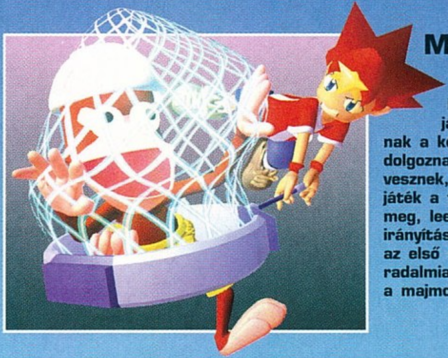


Az óramutat járása szerint (a bal fölső sarokból kiindul va): *Z.O.E., Ephemer Fantasy, Red, ESPN National Hockey Nig Shadow Of Memories és a 7 Blades.*



AMIRE ELMEGY MAJD A ZSEB*PAYNE*ZED...

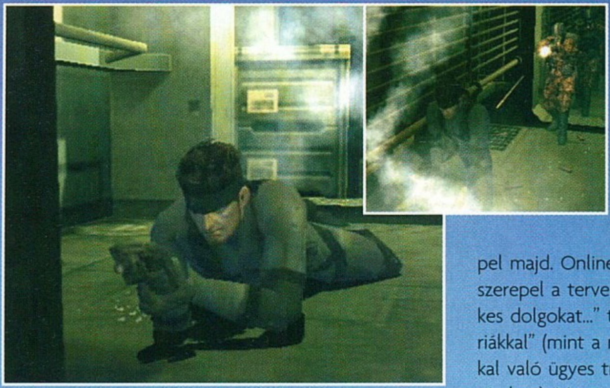
Mintegy háromévnyi fejlesztés után végre láthatáron belül van a PC-s első személyű lövöldözős játék, a *Max Payne PS2*-s megjelenése. A program utáni érdeklődés forrásponton volt az idei E3 show-n, ahol a játékosok először lehettek tanúi a játékszereplők kidolgozottságának és a grafika hihetetlen részletességének. A 3D Realms (a *Duke Nukem* csapata) fejlesztésében készülő *Max Payne* játékmenetére nagy hatással volt a John Woo-féle akciófilmek pergő tempója, és az RPG játékok. A hivatalos weboldal a www.maxpayne.com címen található.



MAJOMKODÁS

Hírek röppentek fel arról, hogy a Sony méltatlanul elhanyagolt, kizárólag analóg kontrollerrel játszható darabjának, az *Ape Escape*-nak a készítői már a PS2-s folytatáson dolgoznak. A részletek még a homályba vesznek, de annyit azért lehet tudni, hogy a játék a fiatalabb korosztályt célozza majd meg, leegyszerűsített játékmenettel és irányítással. Ami elég szomorú, tekintve, hogy az első rész legkiemelkedőbb jellemzője a forradalmian új irányítási rendszer volt – persze a majmoktól eltekintve.





Lehet, hogy a kétjátékos mód is benne van a pakliban? Kíváncsian várjuk a Konami lopakodós sikerének folytatását - *Metal Gear Solid 2: The Sons Of Liberty*

METAL GEAR FRISSÍTÉS

A METAL GURU KINYILATKOZTATÁSA

KOJIMA A KÉTJÁTÉKOS MÓDRÓL ÉS EGYEBEKRŐL

Bár nem kaptunk új előzetest a *Metal Gear Solid 2*-ről a Konami Kick Off rendezvényén, Hideo Kojima rendíthetetlenül állta az információra éhes firkászhorda kérdésrohamát...

Annak ellenére, hogy kevés olyat tudtunk meg, amiről ne lett volna szó az idei E3 show-n (lásd a *PSM 13*-t a teljes leíráshoz), Kojima-szan azért egy pár információ-morzsát elhintett, amikből az is kiderült, hogy átdolgozta a *MGS2*-t az E3-n kapott visszajelzések alapján. „Megtudtuk, mi tetszett az embereknek, és mi nem." – kezdte Kojima-szan – „Ezt mind visszavittük a stúdióba, és megbeszéléseket tartottunk arról, mit akarunk továbbfejleszteni, és mit elhagyni."

Kojima-szan azt is bejelentette, hogy nem lesznek VR-küldetések a *MGS2*-ben, de reményei szerint egy kétjátékos mód szerepel majd. Online mód szintén szerepel a tervei között, és „érdekes dolgokat..." tervez „...a perifériákkal" (mint a memóriakártyákkal való ügyes trükkök az első részben). Mostanáig Kojima-szan az ellenfelek MI-jére („A zsoldosok változtatni fogják a harci taktikáikat, a környezettől és Snake fegyverétől függően") és a történetre koncentrált. A Kick Off-on végre felfedte, hogy szerepel „néhány női szereplő, akik elengedhetetlenül fontosak a játék szerelmi asektusához". Bár Kojima-szanból még inkvizíciós kínzóeszközökkel sem lehetett volna semmit kihúzni az előzetesből megismert női bérgyilkossal kapcsolatban („Sajnálom, ez bizalmas információ"), a *PSM* szerint Meryl-nek riválisa akad a jövő évi megjelenéskor... ■

F1 LICENCE

AZ EA ÁLOMCSAPATA

F1, 2000-ES SZEZON KARÁCSONYRA

Az Electronic Arts fejlesztőbrigád maga elé tűzte a célt: elkészíteni minden idők leghitelesebb Forma-1 szimulátorát – ez lesz a PS2-s *F1 Championship Season 2000*. Az F1 2000 csapata rendelkezik olyan tudással, hogy az utolsó cseppet is kisajtolja a következő generációs konzolból (ahányszor ezt már hallottuk... meg még néhányszor hallani is fogjuk...)

A valósághűséget szem előtt tartva az EA konzultált az Orange Arrows Forma-1-es csapattal, és motion capture-ölte a Benetton csapat mind a 22 technikusát. Ahogy azt már megszokhattuk, a játék minden licenccel rendelkezik ahhoz, hogy szerepeltessen minden pályát, sofőrt és autót a 2000-s évadból; természetesen a kommentárt sem bízzák amatőrre: Jim Rosenthal a kiválasztott. Az EA felvett egy volt Forma-1-es tervezőt, hogy megrajzolja az autókat, és alkalmazta Keith MacKenzie-t (ő nyerte az 1999-es legjobb közvetítésért járó FIA díjat), hogy elrendezze a pályán található kameraállásokat. Nem meglepő, hogy az EA féltéglával döngeti a mellét a játék grafikájával kapcsolatban, noha a leginkább kidolgozott jellemző az ütközések és kicsúszások modellezése – ezeket olyan valósághűséggel készítették el, hogy még az autókról lepattogzó festékdarabkák is láthatóak. Az *F1 Championship Season 2000* Karácsonyra várható. ■





Újra munkában az EA; és újra ultra-realisztikus effekteket csodálhatsz majd az összes licenc-autón és pályán

BECSAPÓDÁS!

A LEGÚJABB DÁTUMOK AZ EURÓPAI PS-RAJONGÓKNAK

MÁR MEGJELENT

- F1 2000 ... (SCEE)
- Tekken Tag Tournament ... (SCEE)
- Ridge Racer V ... (SCEE)
- Fantavision ... (SCEE)
- FIFA 2001 ... (EA)
- Timesplitters ... (Eidos)
- F1 Racing Championship ... (Ubi Soft)
- Rayman 2: Revolution ... (Ubi Soft)
- Donald Duck: Quack Attack ... (Ubi Soft)
- Disney's Dinosaur ... (Ubi Soft)

HAMAROSAN MEGJELENIK

- Dead Or Alive: Hardcore (SCEE) .. November
- Ready 2 Rumble Round 2 (Midway) ... November
- Star Wars: Starfighter (LucasArts) ... Christmas

JÖVŐ ÉV ELEJÉN

- Street Lethal (working title) ... (Activision)
- Gunslinger ... (Activision)
- Orphan ... (Activision)
- V.I.P. ... (Ubi Soft)
- Peacemakers ... (Ubi Soft)
- Evil Twin ... (Ubi Soft)

2001 VÉGÉN

- Jacques Villeneuve Racing ... (Ubi Soft)
- Rayman 3 ... (Ubi Soft)
- Road To Eldorado ... (Ubi Soft)

A LEGÚJABB AMERIKAI DÁTUMOK. MÉG VAN REMÉNY...

MÁR MEGJELENT

- Fusion GT ... (Crave)
- Street Fighter EX3 ... (Capcom)
- SSX ... (Electronic Arts)
- Gradius III and IV ... (Konami)
- Summoner ... (THQ)
- ESPN International Track & Field .. (Konami)
- Ninja Gaiden ... (Tecmo)
- Age Of Empires II: ... (Konami)
- Armored Core 2 ... (From Software)
- Dynasty Warriors 2 ... (Koei)
- Silent Scope 2 ... (Konami)
- Madden NFL 2001 ... (EA Sports)
- Gauntlet: Dark Legacy ... (Midway)
- Evergrace ... (Agetec)
- Shadow Of Destiny ... (Konami)
- Tiger Woods PGA Tour 2001 ... (EA Sports)
- Oddworld: Munch's Oddysee ... (Infogrames)

HAMAROSAN MEGJELENIK

- NHL 2001 (EA Sports) ... 2000 November
- NBA Live 2001 (EA Sports) ... 2000 November
- V.I.P. (Ubi Soft) ... 2000 November
- ESPN NBA 2Night (Konami) ... 2000 November
- Top Gear Dare Devil (Konami) ... 2000 November
- ESPN NFL Prime Time (Konami) ... 2000 November



HARDCORE HÍRÖZÖN

Az a hír, hogy a Sony kiadja a remek *DOA2: Hardcore*-t, megelőzte a cég másik bejelentését, miszerint Angliában is megjelenik a *Dead Or Alive 2* pneumatikus beat 'em up játékot. A *Hardcore*, amelyet nemrég dobtak piacra Japánban, új grafikai engine-nel, verekedős szintekkel, kosztümökkel és titkok tömkelegével rendelkezik majd, emellett a Mozi játékmódban (Cinema Mode) új karaktermozgások is megjelennek. *A DOA2: Hardcore* angliai megjelenése november 24-re várható.



A SONY IS BESZÁLL A RINGBE

A legjobb PS2-s Forma-1 játék elkészítésé folyó harcot tovább forrósítja, hogy a Son bejelentette: a konzol megjelenésének napj kihozza a *Formula One 2000*-t. Mivel a k frissítési sebesség 60 fps fölött lesz, és Sony megszerezte a licenceket az idei 11 pat, 22 pilóta és 17 pálya szerepeltetésé a verseny keménynek ígérkezik. Hallhatun még kettős kommentárt, és ott van a 17 box-személyzet, a kétirányú rádiós rendsz és az analóg irányítás. A valósághű hangu kedvéért a Sony fotorealisztikus textúrákk és változtatható időjárással fűszerezi az amúgy is izgalmasnak ígérkező játékot.

BECSAPÓDÁS!

FOLYTATÁS...

Spy Hunter (Midway)....2000 Tél
Wipeout Fusion (SCEE)....2000 Ősz
Oni (Rockstar)....2000 Ősz
Road to El Dorado (Ubi Soft)....2000 Ősz
Dinosaur (Ubi Soft)....2000 Ősz
Carrier (Jaleco)....2000 December
Smuggler's Run (Rockstar)....2000 Ősz
Ready 2 Rumble 2 (Midway)....2000 Ősz
F1 World Grand Prix 2000 (Konami)...TBA
Fox Sports Football 2001 (Fox)...2000 Tél
WCW Mayhem (EA)....2000 Tél
Wild Wild Racing (Imagineer)....2000 Tél
Onimusha: Warlords (Capcom)....2000 Tél
The World Is Not Enough (EA)....2000 Tél
Star Wars: Super Bombad Racing.... (LucasArts)....2000 Tél
Starfighter (LucasArts)....2000 Tél
NBA Showtime: NBA On NBC 2001 (Midway)....2000 Ősz
Ridge Racer V (Namco)....2000 Ősz
The Bouncer (Square Soft)....2000 Tél
F1 Championship Season 2000 (EA Sports)....2000 Tél
DOA2: Hardcore (Tecmo)....2000 Tél
Sim Theme Park (EA)....2000 Ősz
Eternal Ring (Agetec)....2000 Ősz
World Destruction League: Thunder Tanks (3DO)....2000 Ősz
Army Men: Air Attack 2 (3DO)....2000 Tél
MDK Armageddon (Interplay)....2000 Tél

JÖVŐRE

ASCII Surfing (TBA)....2001 Február
Red Faction (THQ)....2001 Március
Spin: Sprint Car Racing (SCEE)2001 Május
Soul Reaver 2(Eidos)....2001 Március
Navy Seals (Jaleco)....2001 Május
Motor Mayhem (Infogrames)..2001 Február
Orphen (Activision)....2001 Február
Run Like Hell (Interplay)....2001 Tavasz
Ferrari 360 Challenge (Accalim).2001 Tavasz

MAJD

The Lost (Crave)....2001 Ősz
Star Wars: Obi Wan (LucasArts)....2001
Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)....2001 Ősz
Silent Hill 2 (Konami)....2001 Ősz
Tony Hawk's 2 (Activision).... 2001
Knockout Kings 2001 (EA Sports).... 2001
Project Eden (Eidos).... 2001

CSAK MEGJELE-NIK VALAMIKOR...

This Is Football 2001....(SCEE)
Formula One 2001....(SCEE)
The Getaway....(SCEE)
Pirates Of Skull Cove....(EA)
Star Trek Online....(Activision)
Resident Evil 4....(Capcom)
Dino Crisis 3....(Capcom)
Ring Of Red....(Konami)
Z.O.E.....(Konami)
Kessen....(EA)
Final Fantasy X....(Square)
Final Fantasy XI....(Square)
Unreal Tournament....(Infogrames)
Golf Paradise....(T&E Software)
Gran Turismo 2000....(SCEE)
MotoGP....(Namco)
Dark Cloud....(SCEE)
RoboCop....(Titus)
Top Gun....(Titus)

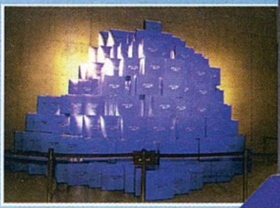
PS2 PERIFÉRIÁK

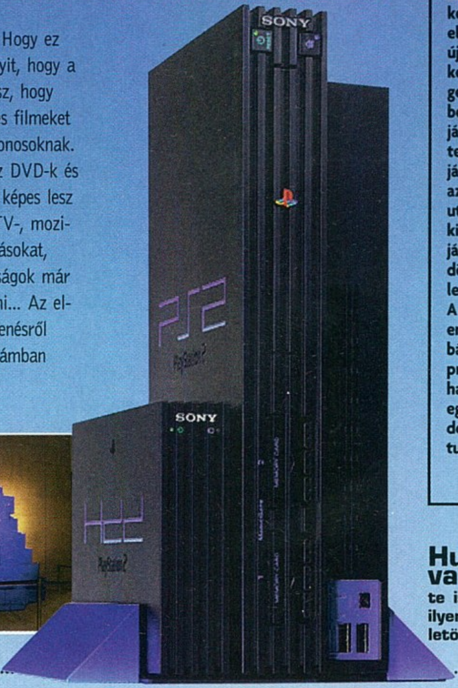
PAKOLJUK CSAK TELE...

A SONY EGY KAZALNYI ÚJDONSÁGGAL JELENTKEZIK

A Sony bejelentette, hogy kiad egy hivatalos modemet, Internet-böngészőt, és nyomtatót a PlayStation2-höz, ezzel a PS2 versenyképes lesz a PC-vel, mint Internet terminál (hmm, hát azért ugye ez mégsem egészen igaz...).

Bár még ezekről az eszközökről nincsenek konkrét adatok, valószínű, hogy a modem a PS2-s merevlemezhez csatlakozik majd (amely 20 vagy 40 Gbyte-os lesz). A cég azt is bejelentette, hogy a PS2 támogatja majd a *3D Sound Middleware* elnevezésű szoftvert, amelynek segítségével két hangszóró is képes lesz 3D hang produkálására; ez utóbbi információ egyébként akkor érkezett, amikor felröppent a hír, hogy a Sony szerződésre lépett a Toky Corp nevű kábeltévé-társasággal, hogy szélessávú szolgáltatást nyújthassanak. Hogy ez mit jelent? Nos, csupán annyit, hogy a Sony egyedüli pozícióban lesz, hogy letölthető játékokat, zenét, és filmeket kínáljon a japán PS2-tulajdonosoknak. Amellett, hogy alkalmas lesz DVD-k és játékok lejátszására, a PS2 képes lesz kezelni az olyan interaktív TV-, mozi-film-, és vásárlási szolgáltatásokat, amelyeket a kábeltévé-társaságok már nagyon szeretnének beizzítani... Az elkerülhetetlen európai megjelenésről szóló híreket a következő számban olvashatjátok. ■





Huh. Már nem sok van hátra. **Nemsokára m te is megkaparinthatod az egyik ilyen bébit, és elkezdheted a letöltést.**

TURBÓ PLETYKÁK

Hírek röppentek fel arról, hogy a Sony szeretné a PS2 programokat 60 mHz-en futtatni a normál 50 mHz helyett az európai PAL rendszerű TV-ken. A Sony a híresztelése-ket nem kommentálta, de annyit elismert, hogy mindent megtesz az új programok felgyorsításának érde-kében. Már az 50 mHz-es sebességen is csúcsszínvonalú grafika és sebesség érhető el, de a 60mHz-es játékok még gyorsabban és tökéletesebben futnának. Előzőleg néhány játéknál lassulás volt megfigyelhető az NTSC-ről PAL-ra való konverzió után. A 60mHz-es sebességgel ez kiküszöbölhetővé válna, és bizonyos játékoknál, mint például a verekedős programok, határozott javulás lenne megfigyelhető.
A Sony szemmel láthatólag nagy energiát fektet a sebességnövelésbe bár nem biztos, hogy a megjelenő programok első hullámánál már használják ezt a technikát, már ha egyáltalán megvalósítják. A PS2 felderítés hasábjain még többet megtudhatsz a következő hónapokban. ■

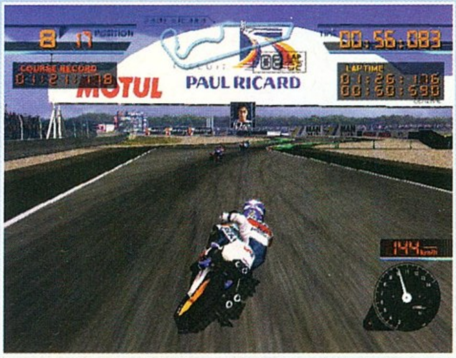
ARCADE HÍREK

MEGINDUL A JÁTÉKTERMI ÁRADAT

A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS DARABOK KONVERZIÓS IDEJÉT LECSÖKKENTETTÉK

A szokásos átírási idő, amely eddig a játéktermi játékok és a PlayStation konverziók megjelenése között volt jellemző, most eltűnik: a Sony megjelentett egy új arcade-alaplapot, amely PS2-kompatibilis, tehát a nagyobb fejlesztők, mint a Namco és a Konami ezután egyszerre fejleszthetnek mindkét platformra.

Eddig a konvertálás hosszadalmas eljárás volt, de az új platform fellépítése, és az Emotion Engine képességei miatt a konzol a legtöbb létező játéktermi automatánál jobban teljesít. A Sony új pénzbedobós gépeiben több a V-RAM, mint a PS2-ben, ami több és szebb textúrázást tesz lehetővé, de akkor is kellemes, ha a játéktermi játékokat megjelenésükkor már kedvenc konzolunkon is játszhatjuk, és vica versa. ■



Végre, **hosszas várak zás után elké szült a *Moto-GPhas Play-Station2*-s ver ziója, a Namc nak köszönhetően. A jöv ben a konverziók szerencsé összehasonlíth atlanul gyorsa ban jönnek.**

KISLEXIKON

MOSTAN SZÍNES PLAYSTATION-RŐL ÁLMODOM... EGY ÓCEÁNNYI TÁVOLSÁG A KÉPERNYŐN CSAK 50 SOR...

A CSAVARHÚZÓT ÉS SZAKSZÓTÁRT SCHUERIE FORGATJA.

Egy rovat, hogy ne kelljen a haveroktól megkérdezni, hogy egy szakkifejezés mit jelent.

Megpróbálunk a *PSM* aktuális tartalmához igazodni, kapcsolódni hardver hírekhez, de mindenek előtt megválaszolni a tőletek érkező kérdésekre. Szóval ne kíméljetek, ha technikai kérdésetek van, vagy egy fogalmat kéne megmagyarázni.

SZÍNES PSX-EK

Jelen esetben nem arra kell gondolni, hogy a különféle matrica készletekkel, esetleg festékkel megváltoztatjuk a konzol színét, hanem arra, hogy a megszokott szürkétől való eltérések mit jelentenek. PlayStationnel ugyanis ötféle színben lehet találkozni, csak egyes randevúkhoz esetleg kissé messze kell utazni.

Az ismerős galambszürke az alapgép színe, bár újabban előfordul ilyen köntösbe bújtatott hibakereső PSX is. A szürke alapszínen belül azonban voltak apróbb-nagyobb különbségek a gépek között. Ezek a sorozatszámokhoz kötődnek és egy, talán két korai esettől eltekintve nem érintették a gép belsejét, leginkább költség és így árcsökkentő intézkedéseket jelentenek. Gyakorlatilag ez annyit tesz, hogy a legkorábbi PSX-hez képest számos csatlakozó hiányzik a legújabb modellekről, ezek a ritkábban használt csatlakozások azonban többségükben elérhetők a külön megvásárolható átalakítók segítségével. Nem egy szép dolog, de annyiban igaz, hogy miért kéne megfizettetni valakivel egy külön hangkimenetet, ha csak a TV-re köti rá a konzolját.

Angliában igen népszerűnek számítottak, számítanak a fekete „Net Yaroze" becenéven is ismert PlayStationök. Különlegességük, hogy egy PC-s programmal, speciális memóriakártyával és CD-vel együtt érkeznek, és az otthon játékot barkácsolni vá-



gyók igényeit hivatottak kielégíteni. A PC-n fejlesztett és lefordított játékot egy soros kábelen keresztül lehet a fekete szépségbe tölteni, futtatásához pedig a speciális CD és memóriakártya szükséges. A szigetországban azonban nem csak emiatt kedvelik nagyon a Net Yaroze gépeket, azon mellékes tulajdonságuk is hozzájárult, hogy egyaránt képesek a PAL és NTSC lemezek lekezelésére.

Hűvös kék színben pompázik a talán legismertebb PlayStation változat, amit tévesen sokan „fejlesztői" gépként emlegetnek. Igazság szerint a hivatalos debugger elnevezés fordítása valójában hibakereső. Ezek a gépek csak annyival képesek többre szürke társaiknál, hogy nem tagadják meg az írott (arany) lemezek elolvasását, hogy a fejlesztők már korai stádiumban kiadhassák programjaikat a tesztelőknek, illetve a különféle médiáknak lehessen teszt és előzetes készítésére alkalmas másolatokat küldeni. Ráadásul újabban leszoktak a kék színről, és az európai debugStationök csak belülről különböznek, amerikai verziójuk pedig zöldre váltott. A valódi fejlesztői PSX nem más, mint egy PC-be szerelhető kártya; és szemben a vaskos összegért és megfelelő indoklással ugyan, de megvásárolható kék PlayStationnel, csak a Sony-nak benyújtott mindenféle iratokkal és igazolásokkal lehet hozzájutni.

Létezik még egy fehér verzió is kedvenc masinánkból, de elég valószínűtlen, hogy itthon sikerülne egyel is kapcsolatba kerülni, ezek a darabok ugyanis kizárólag az ázsiai területeken kerültek forgalomba. Az eltérés talán itt a legjelentősebb, hiszen a fehér PSX önmagában is képes VCD (videó CD) lejátszásra, ami kiváltképp Kínában igen népszerű. A világ egyéb területein azonban nem talált kedvező fogadtatásra a házi mozi ezen médiája, így itt meg sem jelent a fehér PSX. Ráadásképpen ebben a modellben egy további áramkör is felel a kalózkodás kiküszöböléséért, mivel Ázsia a jelenlegi kalózparadicsom.

PAL VS. NTSC

Szép kerek földgolyónk rengeteg szempont szerint megosztott, nincs ez másképp a TV képalkotási szabványokkal sem. A jó öreg Európában a PAL névre hallgató szabvány terjedt el, míg egy óceánnal távolabb az NTSC rendszert használják, bár ha kelet felé indulunk, akkor nem kell átmenni az óceánon hogy NTSC rendszert használhassunk. Japánban is NTSC szabványnak megfelelő a TV adás, és így minden azzal kapcsolatos eszköz is. Ennyire persze nem egysé-



ges a kép, vannak máshol is NTSC területek, ráadásul Franciországban létezik egy harmadik, SECAM névre hallgató szabvány is. Ezzel szerencsére nem kell foglalkoznunk, hisz PlayStation csak a két fő szabványhoz igazított verzióban létezik.

Nagyon nehéz lenne győztest hirdetni, egyáltalán versenyeztetni a két lehetőséget, hiszen a legalapvetőbb jellemzőik is eltérnek. A PAL szabványban a képernyő 312 sort különböztet meg, és másodpercenként 50 képet jelenít meg. NTSC esetében a sorok száma kevesebb, csak 262, de itt másodpercenként 60 kép kerülhet a képernyőre. Emiatt sajnos ténylег igaz az a kijelentés, hogy a PAL játékok valamivel lassabbak NTSC társaiknál, hiszen másodpercenként kevesebb alkalmuk nyílik újrarajzolni a képernyőt. Ezen azonban az átírásnál lehet segíteni - sajnos a zökkenőmentes működéshez igen komolyan be kell avatkozni a kódba, ami gyakran a teljes program újraírását is jelentheti. Amennyiben a képernyőn nem teljesen a mozgásukból következő sebességgel, hanem gyorsabban haladnak szereplőktárgyak (úsznak a háttér előtt), akkor erősen valószínű, hogy az átírás egyszerűbb módját választották, a minden hatodik kép elhagyását. Hasonló ok miatt van, hogy számos játék körül vastag fekete keretet láthatunk, ezeknél nem használják ki az összes rendelkezésre álló sort, marad az NTSC 262 soros képe.

Korábban meg kellett különböztetni a PAL-on belül két különböző verziót, a keleti és nyugati rendszerek ugyanis eltérő frekvencián viszik át a hangot, régi TV készüléknél még most is elképzelhető, hogy ha antennáról (márpedig más azokon nem nagyon van) kötjük be a PSX-et, akkor nem lesz hangja. ■

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

VANNAK NAPOK, AMIKOR NEHÉZ A NŐKNEK. FŐLEG, HA A FRANCIA ELLENÁLLÁS TAGJAKÉNT AZ EGÉSZ NÉMET HADSEREGGEL KELL MEGKÜZDENIÜK

PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Dreamworks
Játékosok száma: Egy, illetve kettő
Megjelenés: November
Formátum: PlayStation 1

A fantasztikus helyszíneken való futkosás és a rövid életű szörnyek kiirtása manapság már az átlag játékosok szerény diétájának része. A hab a tortán a nácik lelövése. A Dreamworks fejlesztőcég tavaly tört be a náci-irtó játékok piacára a kitűnően megvalósított *Medal Of Honour*-ral. A játék történelmi alapokra épült, de a fritzek száma megnégyszereződött, s az átlaghősnél tízszer több lövedéket tudtunk elnyelni. A *Medal Of Honour* a háború dicsőséges átírása, és egyben egy szűk látókörű óda is volt. Ezzel együtt valószerűsége alternatívát kínált az amorf idegenek lelövöldözésével szemben.









Ezek a fickók **most épp szemből támadnak, de a gyávák többsége fedezékből vadászik rád**



Várakozásaink szerint (és szerencsére), az újonnan érkező *Medal Of Honour*-nak köszönhetően újabb adag náci-ölés az étlap fő pontja. Most már nem Jimmy Patterson, a keménylegény, hanem Manon, a francia ellenállás női ruhás, kemény dohányos karakterébe bújsz. (két bonuszpont, ha eszedbe jutott, hogy Manon Patterson irányítója volt az eredeti játékban.)

Ez a program nem csupán egy kísérlet Lara Croft lefőzésére, hanem a történelem egy új fejezetét is visszaadja. Míg a franciák a konyhájukról híresek, és főzés után jól hasba vágták őket a megszálló német erők, az igazság az, hogy az Ellenállás, pontosabban a hatékonyabb OSS (Office of Strategic Services – Stratégiai Szolgálatok Irodája) főszerepet játszott az európai hadszíntér visszaszerzésében és a Harmadik Birodalom összeomlásában.

A *Medal Of Honour* fejlesztői az ellenállás egykori női katonái közül is meginterjúvoltak néhányat. Jó látni azt is, hogy a Dreamworks, Steven Spielberg egyik cége történelmileg még helytállóbbá akarja tenni játékát, mint a *Schindler listája*, vagy a *Ryan közlegény megmentése* című filmeket.

„A FRANCIA ELLENÁLLÁS NŐI RUHÁS, KEMÉNY DOHÁNYOS KARAKTERÉBE BÚJSZ"

A hét különböző küldetést végrehajtó Manon háborús szerepét is elmeséli a játék; az egészen szerény kezdetektől a testvérének nyújtott segítségen át az OSS-be való belépéséig, vagy 24 szinttel később Párizs felszabadításáig. Mindegyik szint kétszer akkora, mint az eredeti változat térképei – feladatközpontúak, így egyes követelményeknek meg kell felelnünk, járműveket kell lerombolnunk, s embereket kell megtalálnunk, vagy életben hagynunk ahhoz, hogy továbbmehessünk a történetben.

A segítség továbbfejlesztett fegyverarzenálod formájában érkezik. Összesen nyolc újdonságot találhatsz; köztük olyanokat, mint a lenyűgöző anti-tank gránát, a nagyot ütő Big Joe, a Sten puskák, az orvlövész puska, vagy az egyre népszerűbb Molotov koktél. Az utóbbit – ki hinné – óvatosan kell kezelned. Az áldozat lába jó célpontot kell képezzen, máskülönben elkapja, és visszaküldi a feladónak a cuccost.

A nagyobb fegyverek bevetésének az az oka, hogy a nagy járművek, így tankok, hernyótalpasok, és motorbiciklik is az ellenfél birtokában vannak. Míg a koktél-gránát ▶

HÁBORÚS JÁTÉKOK

Amikor már felszabadítottad Franciaországot és Hitlert a szégyenteljes öngyilkosságra ítélted, feles energiáidat megpróbálhatod barátaidon is levezetni. Szerencsére a *Medal Of Honour:* Underground osztott képernyős multiplayer móddal is rendelkezik, a helyszínek pedig a különlegesen e célra épített csataarénák. Ez már nem a történelem része.

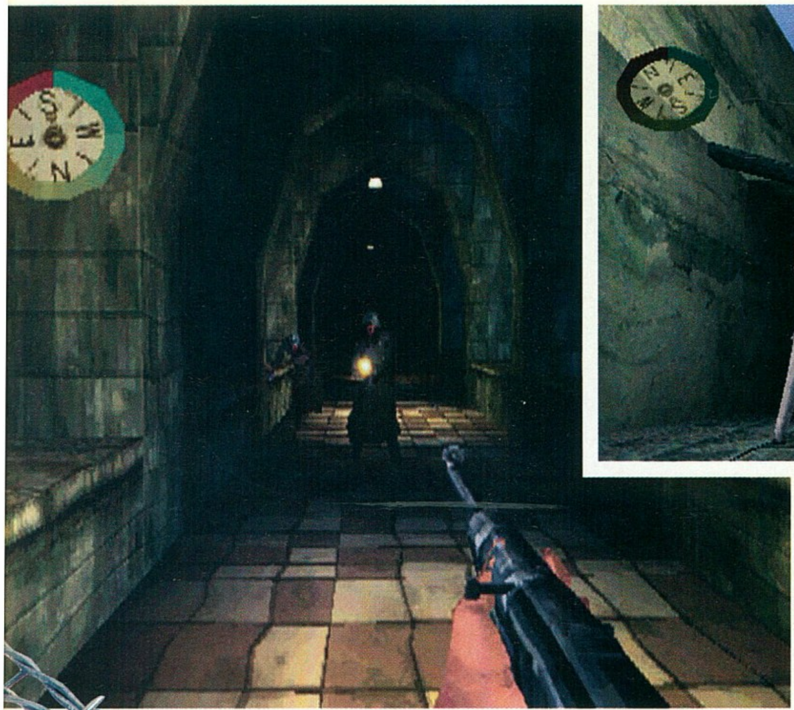


Nem ajánlatos **farkasszemet nézni egy tankkal**





A járművek **megjelenése tovább növeli a *Medal Of Honour* izgalmait, és – gondolhatod – ölni is lehet velük**







Hát, ezek itt nem csak idétlen rohambilis nácik. Nagyon jól tartják magukat



▶ kombó remekül bevethető a fémszörnyetegek ellen, a lőállásokat alkalmanként meg is szerezhetjük és felhasználhatjuk egykori tulajdonosuk ellenében. Valamivel talán kifinomultabbak a programozók által interaktív helyszíneknek nevezett elemek. A puszta élvezet kedvéért átlőhetjük a kandeláberek vezetékeit, ekkor a lámpák egyes részei az ellenség fejére esnek. A történelmi kémkedések témáját megtartó *Medal Of Honour Underground* hemzseg a második világháborús eseményektől. A történet újabb és újabb elemeit hangulatos videó-bejátszásokon át ismerhetjük meg, míg a küldetés előtti eligazításokat a pékség alatti titkos rejtekhelyünkön kapjuk. Medáljaid mellé a fritzekkel való találkozások mementóit is beteheted.

„A LŐÁLLÁSOKAT ALKALMANKÉNT MEG IS SZEREZHETJÜK É FELHASZNÁLHATJUK"

Ezeket a medálokat azonban nem olyan könnyű megszerezni, mint az eredeti játékban. Az ellenség sok kiképzésen vett részt az elmúlt 12 hónapban; amikor meglátnak, szégyenérzet nélkül bebújnak az oszlopok, ládák és falak mögé, odahívják társaikat és rejtekhelyük mögül ők maguk is tüzelgetnek ránk. A katonák bukfenceznek, ugranak, guggolnak és lefekszenek, sőt, a támogató manőverek keretében alternatív útvonalat is keresn hozzád. A csendes támadás az egyetlen módja annak, hogy ne hívjanak erősítés

Amikor megnéztük a majdnem kész programot, szinte frissítően hatott a tá madások sokfélesége. Az ellenfél nyomasztó fölénye mellett bizony megfordu a fejünkben a félelem, hogy a Harmadi Birodalom vajon ellenőrzése alá vonja-e Európát. Már ha Steven Spielberg bátc amerikai csapatai nem nyerik meg újra háborút csupasz fél kezükkel. ■



REPÜL A KISMADÁR

Manon az ellenállás rettenthetetlen harcosa, aki mesterien ért az álcázáshoz is. A csalások gyakorlására megvannak a lehetőségek, ezek köz a görögországi küldetés a legszórakoztatóbb. A bevetés egy német fén képész renderelt öntudatával kezdődik, és a felszerelésének ellopásával folytatódik. Manon úgy tesz, mintha ő lenne a híres propagandista, s rá döbben, hogy korlátlanul hozzáférhe a náci helyszínekhez. Ha sikerrel jár mindig pózolhat egy jót a kamera előtt.

A hivatalnokok némelyike igen gy nakvó, de a vaku villantása kissé el vakítja őket, s közben el tudod tenn a pisztolyodat, még mielőtt megszó lalna a vészjelző.

Az egyéb álcák között található pékáruslány-jelmez, és Florence Nigh tingale-stílusú mentőautó-vezető hacuka is. A felvehető munició és az egészségbonuszok hiánya miatt az á cázás a legmegfelelőbb módszer, de *Medal Of Honour*-ban akár halomra lőheted az ellenséget, ha elég jó sz mű vagy.

EGYEDÜL NEM MEGY

Mindenkinek szüksége van barátokra, és ez különösen igaz arra, amikor nácikat irtasz a Második Világháborúban. A *Medal Of Honour* egyik remek újítása a társak hozzáadása.

A küldetések felében az ellenállás, vagy az OSS egyéb tagjai is szerepelnek. Sok esetben követnek téged a szinten, elvonják az ellenség figyelmét, vagy épp helyetted is kinyírják a rosszfiúkat.

Ami még fontosabb: a szintek egy része különleges karaktereket is felvonultat – az első küldetésben például a testvéredet. Miután rábukkantál az Eiffel-toronynál, meg kell védened őt, amíg bemászik egy teherkocsiba, hogy lőszereket kommunizáljon el. A küldetés céljai között szerepel fivéred védelme, de a többi ellenállásbeli harcosnak nem sok jelentősége van. Emiatt is könnyű őket leszedni a kereszttűzben.







A fiatal árják hordáit egy ügyesen elhajított gránáttal semlegesíthetjük. Ha azonban elkapják, már repítik is vissza.


ONKYO®
Megérkezett
az Onkyo legújabb
DVD-játszója!
Keresse boltjainkban!
DVD
VIDEO
119 990 Ft
DV S535 (fekete és ezüst színben)







Banki meló. A kaland egy bankban kezdődik, és egy mutáns génbankban végződik. Nos, ennyit a bankokról, bankrajongók...





Figyeld csak a nyomokat. A pókösztönöd azt sugallja, hogy szörfözz egyet a vonat tete

PÓKEMBER LEGÚJABB KALANDJÁTÓL A FALRA FOGSZ MÁSZNI. PERSZE JÓ ÉRTELEMBE



Spider-Man

„A legélvezetesebb része a játéknak az, amikor a szupererődet

KARTOTÉK

PlayStation Magazin CD MELLÉKLET

PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK

KIADÓ	Activision
FEJLESZTŐ	Neversoft
MEGJELENÉS	Szeptember
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

„Köszöntjük az új és a régi rajongókat!" A Pókember legendás alkotója, Stan Lee örömmel mutatja be a félig ember, félig pók Peter Parker legújabb kalandjait. „Készülj fel arra, hogy átéld egy igazi szuperhős mindennapjait, telis tele hálóhintázással és falmászással." És rá fogsz jönni, hogy még mindig nem felejtetted el a nyolcvanas évek összes Marvel alkotta szuperhősét. Akció? Kaland? Ó, igen!

Rengeteg olyan játék jelent már meg a videojátékok rövidke történetében, amiknek a főhőse egy kivételes képességekkel megáldott figura volt, ám az igazat megvallva ezek a játékok csak arra voltak jók, hogy elszórakozhass a szupererőiddel. De az a cég, ami a *Tony Hawk's Skateboardig* mögött is áll, a Neversoft, úgy döntött, hogy megpróbál valami igazán újat alkotni ebben a műfajban. Így a *Tony Hawk* engine-jét felhasználva felépítették New York háromdimenziós városképét, ahol hősünk kedvére hálóhintázhat, szaltózhat és végigkúszhat a lakóházak falain, miközben elbánik a rossz fiúkkal, a gyengék és az igazság védelmében. Pókicánk egy alattomosan kitervelt csapda közepébe csöppen. Említenem sem kell, a bűntényt nem ő követte el. Valaki Pókember álruhában ellopta Dr. Otto Octavius legújabb technikai fejlesztéseit, és emiatt Pókemberünkre terelődik a gyanú. A játék elején hősünk épp egy nagyszabású bankrablást készül meghiúsítani, ám így csak a vérszomjas rendőrök kereszttüzébe keveredik, akik különböző lövedékekkel és rakétákkal próbálják megakadályozni szökésünket. A hirtelen még mit sem sejtő Parker szembetalálkozik régi ellenségével, Venommal és rájön, hogy egy sátáni lángész áll az egész piszkos ügy mögött, aki nem más, mint Dr. Otto Octavianus gonosz alteregója, Dr. Octopus. Nyomozásunk során rózsaszín nyálkás savköpő mutánsokkal (szimbiótákkal) kell majd megküzdeniük, amik a Daily Bugle szerkesztőségének alagsori generát raiból rajzanak elő. A nyálkát köve Pókemberünk felfedezi Dr. Octopu titkos víz alatti generátorát, ahonn teremtményeit küldi New York vár lakosaira, hogy mutáns hadsereggé változtassa őket. Viszont az esemé nyek felgyorsulnak, és a Doki terve sem úgy sül el, mint ahogy azt ere tileg megálmodta, ugyanis a szimbi ták kezelhetetlenné válnak. Utad sc rán rengeteg híres Marvel hőssel fogsz találkozni, mint Human Torch Fantastic Four-ból, Daredevil, Black Cat, Rhino, Mysterio, Lizard, Scorpi és még sorolhatnám... A másik örör hír az, hogy a Neversoft és a Marv közös erőfeszítéseinek eredményeképpen egy olyan játékkal rukkolta elő, amiben minden szereplő, és m den egyes adat tökéletesen megfel a képregényben ismerthez. Ugyanis képregény rajongók mindig nagyon odafigyelnek még a legapróbb rész tekre is, és mi nem akartunk nekik csalódást okozni. Persze a játék ne csak Marvel fanatistáknak készült,



Próbáld ki az Easy Mode-ot. Verekedd át magad a lézersugarakat lövő tornyokon keresztül, nehéznek tűnhet, de csak egy ösvényt kell követned. A nehezebb fokozaton azonban útmutatás nélkül kell hálóhintáznod.





használhatod ”

az biztos, hogy ez egy akció/kaland játék, és az is, hogy a legjobbak közül. A legélvezetesebb része a játéknak az, amikor a szupererődet használhatod. Amikor átugrasz az egyik felhőkarcolóról a másikra, vagy amikor a hálóindával libbensz át hihetetlen magasságokba, és mindez olyan kameraállásokból, mint a már jól ismert rajzfilmsorozatban. Ugorj le egy háztetőről, nyomd meg az *R2*-t és hősünk kilő a kezéből egy hálófonalat, majd a jól ismert „Pókember-pózzal" repülj tovább. Ugorj rá a falra, mássz fel az épület tetejére, és ha egy őrrel találod szemben magad, kábítsd el egy hálólabdával, vagy üsd le. Hmm... Kicsit furcsa ez egy szuperhőstől, nem? Hát igen, ugyanis a Marvel véleménye szerint a Pókember sosem ölne meg senkit, tehát a legjobb, ha leütöd. Sőt, ha a tetőn lelöksz valakit, az egy alsó kis párkányra esik, hogy nyugodt szívvel folytathasd utadat. Ez egy kicsit furán hangzik, de ezek a szabályok, ha egy igazán erkölcsös szuperhős szerepébe bújsz, és ez egy jó ürügy arra, hogy ne keljen a játéknak korhatárt szabni... Az az egy biztos, hogy Pókember legélvezetesebb képessége a falmászás, gondolj csak bele. A mennyezetről cserkészheted be a rosszfiúkat, miközben ők nem is sejtik, hogy felülről les le rájuk a végzet. Szép megoldás, hogy ilyenkor mögöttünk a textúrák átlátszóvá válnak, így könnyebb azt is észrevenni, hogy merre van a kivezető út. A legtöbb életmentő küldetéseid során ennek nagy hasznát fogod venni. Szerencsére a *Spider-man*-nek az irányítása igen könnyen elsajátítható, semmilyen különösebb ördöngösség nincs benne. Minden olyan egyszerű, mint amilyennek lennie kell. Felkapod a joypadet és már le sem tudod majd rakni. Tehát a játék nagyszerű, a zene fantasztikus és az irányítása is minden eddig létező akciójátéknál jobb. És hol marad a rossz kritika? Minden jó, attól a ténytől eltekintve, hogy a cselekmény egy kicsit nyakatekertre sikeredett, és nem igazán áll össze a kép még játék közben sem. Néha az átvezető filmekből sem lehet semmire sem következtetni, hogy mi és miért történik. De a leglelombozóbb az, hogy a játék túl rövid. Ezt ne úgy vegyétek, hogy a *Metal Gear* tizenkét órás játékidejére azt mondom, hogy szűkre szabott, de ez annak alig a fele. Persze a Neversoft erre is gondolt. A kezdők négy különböző nehézségi szint közül választhatnak: a Kid Mode, Easy, Normal és a Hard. A Hard fokozatban általá- ►

SZEREPOSZTÁS

A *Spider-man*-ben sok más szuperhőssel is találkozhatsz. Nos, közülük néhány...



DAREDEVIL

A legtehetségesebb vak ember a földön (Stevie Wonder után). Szuperképességével ki tudja fürkészni a kisebb hazugságokat. Még hogy Póki hazudna? Soha!

HUMAN TORCH



Igazán kedves. Baráti jó tanácsokkal lát el, és pont akkor, amikor dilemmába esnél. De vigyázz, ne menj hozzá túl közel. Iszonyú büdös tud lenni az égett pókháló.



BLACK CAT

Megmutatja, hogyan használd a pókhálódat a maga, kissé már-már erotikus modorával. Legalábbis addig, míg el nem rabolják, és bele nem dobják a Symbiote generátorba.

MYSTERIO



Túl okosnak tartja magát, ezért hősünk életét különböző trükkökkel és csapdákkal próbálja kioltani. Egy nagy zöld robotban bujkál, egy világító gubóval a fején.

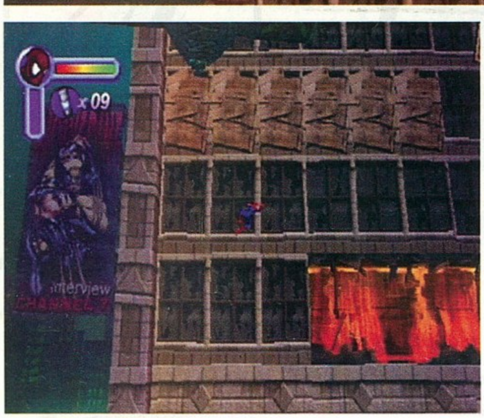


J JONAH JAMESON

A *Daily Bugle* nagyszájú főnöke. Peter Parker életének megkeserítője, és egyben munkaadója. Ráadásul újságjában mindig Pókember ellenes cikkeket akar megjelentetni. Talán valami rossz gyermekkori élmény lehet az oka?







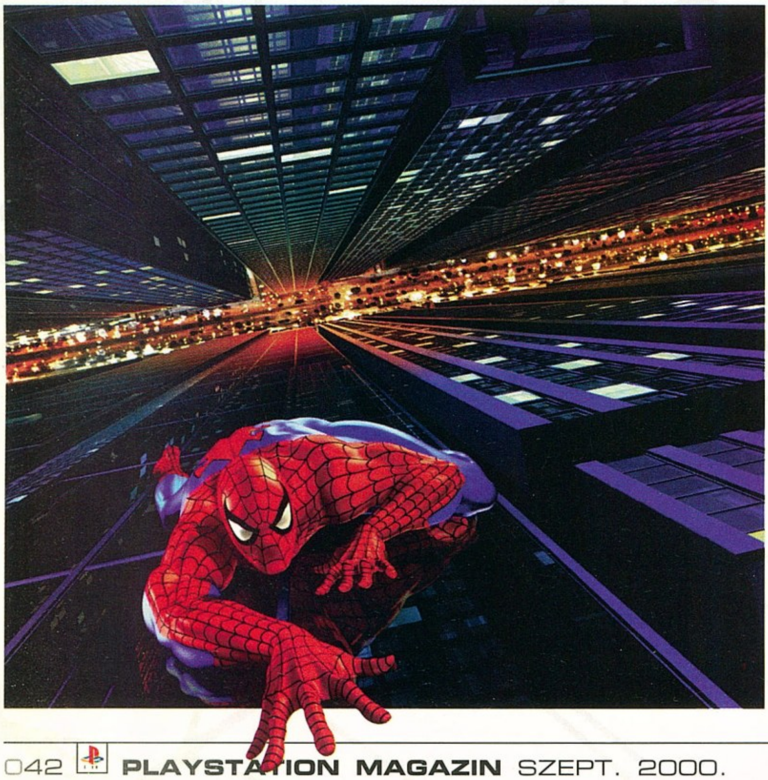
Rivaldafényben, amint épp egy felhőkarcolón próbálja az igazság mérlegét a helyére billenteni. A törvénynek van egy rakétás helikoptere. És ez nem vicces...





A hálóvető csoda Dr. Octopus mutáns farmjának közepén találja magát. Egy kis hiba és mutánsabrak lesz belől

„Mássz végig a plafonon, lesd ki a rosszfiúkat, majd ugorj le,



ban több rosszfiú és kevesebb egészségügyi csomag van. Nos, a *Spider-man*-ben még a pályák felépítése is változik ilyenkor. Van egy rész a játékban, amikor Venomot kell üldöznünk egy csatornarendszerben. Nos, ez Kid Mode-ban igen egyszerű, ámde ugyanez Hardban nehezebb, sokkal összetettebb lesz a pálya felépítése, tele akadályokkal. Ha egyszer végigviszed a játékot, akkor hasznos dolgokhoz juthatsz. Ha másodszorra is végigviszed, rengeteg komikus hanganyagból válogathatsz, és sok oda nem illő dolog fog történni a játék folyamán. Például Black Cat elkezd táncolni egy ketrecben, vagy Silver Surfer egy jót dumcsizik veled. Sőt, pókember ruhatárába is betekintést nyerhetsz. Minden egyes kosztüm, amit megszerzel, újabb speciális képességgel ruház fel, mint a sérthetetlenség vagy a kifogyhatatlan háló. A fanatisták nagy örömére minden ruha szerepelt már a képregényben. A Ben Reilly, a Symbiote ruha, és a már Peter Parker-ról leszedhetetlen farmerruha. De a legjobb extra a játékban a képregény kollekció, amiből 3 klasszikus *Spider-Man* borító van elrejtve a játék folyamán. Beleértve a első számot is, a *The Amazing Spid man 1*-et, ahol ragadós barátunk épp a Fantastic Four legendás csapatába akart bekerülni. Vagy találd meg a 400-ik számot, ahol May néni végre bevágja a zaciba a klumpáját. Nos, mind a harminckét borító megtalálá sok fejfájást fog okozni.

A játék egyetlen hibája a cselekmény sebessége. A játék elején egy terroristák által fogva tartott banká megmentésére sietünk, majd a plafo non kúszva kimentjük a segítségre szoruló alkalmazottakat. Ez ragyogó Igen, ez egy gyakorló pálya, hogy megtanuld az alapvető képességeid de meg van fűszerezve egy kis akció val és izgalommal. Csak az a baj, hogy ez az egyetlen alkalom, ahol e még megtehetjük, ugyanis a későbbi ekben már embereket kell üldöznün és más lélegzetelállító küldetéseket kell véghezvinnünk. Persze, ez így

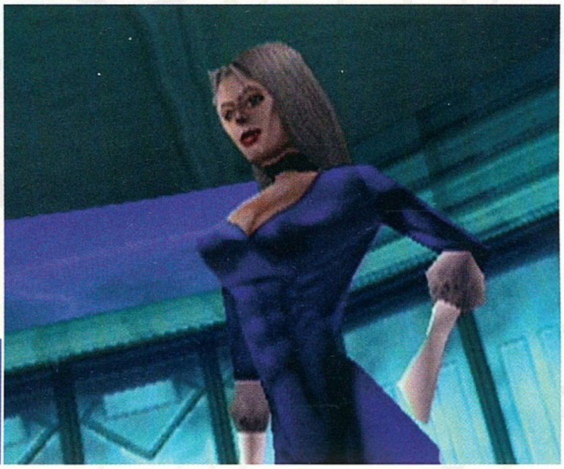
Spider-Man



Egy rejtett játék a játékon belül. Gyűjtsd össze mind a 32 klasszikus *Spider-man* képregénynek a borítóját. Így te is szívesebben viszed végig többször a játékot, nem is beszélve az igazi Marvel rajongókról.







Nézz bele mélyen a Mutant Ock szájába, ahogyan Black Cat. Ideje hogy kimossuk ezt a pofát egy kis pókszappannal. Na gyerünk...

és terítsd le őket egy pókcsapással"

nagyon izgi, csak a feladatoknak olyan hamar vége szakad, és kéne utánuk egy kis szünet, hogy fellélegezhessünk, vagy hogy azt tegyük... ööö...amit ilyenkor egy pók a legszívesebben tenne.

A *Spider-man* a Neversoft legmonumentálisabb alkotása. A *Tony Hawk* hamvaiból megformázni a *Spider-Man*-t, az egy dolog. De azt elérni, hogy az első pillanatától az utolsóig élvezd a játékot, az nem semmi. Ez egy igazán csodálatos remekmű, ami után Peter Parker-t nyugodt szívvel beírhatjuk a halhatatlanok közé. ■

Dan Mayers



Hősünk ragadós végtagjaival olyan trükkökre képes, amiket még nem látott a világ. Csak egy rossz mozdulat és lapos pók lesz belőle.

HOGY KELL...

LETÖRNI RHINO SZARVÁT?



Minden egyes főellenségnek van egy bizonyos gyenge pontja. A játék nem csak arról szól, hogy piti bűnözőket kapunk el. Az agyonpáncélozott Rhino, csak egy a főellenségek közül. Szerencsére nem túl gyors és nem túl okos.



Amikor Rhinoval találkozol a felhőkarcoló tetején, az első dolog amit észreveszel, egy kör alakú elektromos mező. Ne is próbálkozz azzal, hogy ököllel megsebesítsd Rhino-t. A megoldás az, hogy addig kell gúnyolnod, amíg fel nem hergeli magát, hogy megrohamozzon. Fontos, hogy még idejében ugorj el előle, ha nem akarsz palacsinta lenni.



Ezután állj meg az elektromos mezőn kívül, úgy, hogy az egyik oldaladon Rhino, a másikon pedig a távvezetékoszlop legyen. Várd meg, amíg megindul feléd, és az utolsó pillanatban, olé - félrelépsz! És így nekiszalad a szikrázó cölöpnek. Ezt egy párszor megismétled, és kész is. Ennyi.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

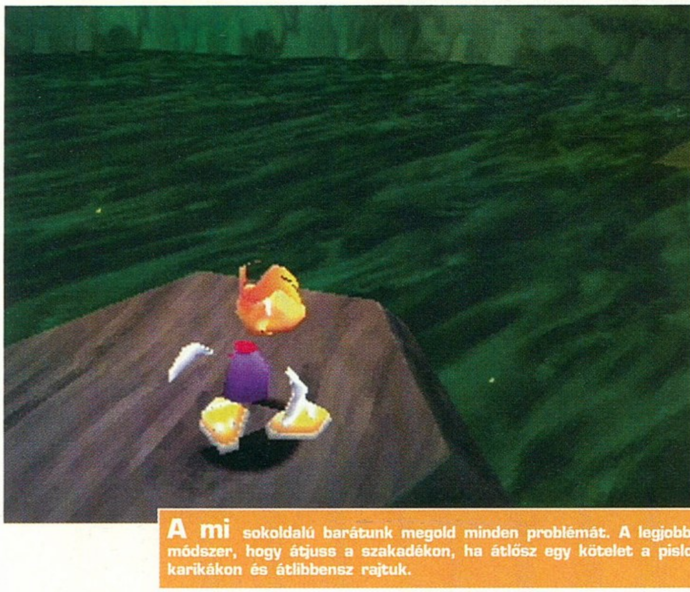
METAL GEAR SOLID (PSM 10/10)
Klasszikus titokban-lopózz-be-a-főhadiszállásra játék, Solid Snake-kel, és egy csapatnyi terroristával.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Káprázatos animációk, és atmoszférikus környezet	9
■ JÁTSZHATÓSÁG	Rengeteg izgalom, és egy világnyi háló	9
■ ÉLETTARTAM	: Többször is végigvihető, csak az aktuális feladat lehetne hosszabb	8

■ ÖSSZKÉP
Egy igazán jól sikerült játék. A játék közben olyan érzés kerít a hatalmába, mintha tényleg te lennél a Pókember, és valóban ott hálóhintáznál a felhőkarcolók árnyékában. Miközben a haverjaid egy ferde mosoly közepette próbálják beléd verni, hogy már felnőttél.

9 A TÍZBŐL



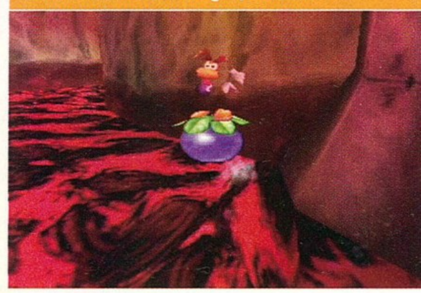




A mi sokoldalú barátunk megold minden problémát. A legjobb módszer, hogy átjuss a szakadékon, ha átlősz egy kötelet a pislogó karikákon és átlibbensz rajtuk.



A tűzön átnavigálni elég könnyűnek bizonyult a lehető leghihetetlenebb pillanatokban feltűnő pacáknak köszönhetően. Ugrálj tovább...



CSATLAKOZZ A HIÁNYOS VÉGTAGOKKAL RENDELKEZŐ CSODÁHOZ, EGY HOSSZÚ VADÁSZAT EREJÉIG



Rayman 2: The Great Escape

„Könnyen belejössz, de eléggé a képzelet szüleménye ahhoz, hogy valaha is

KARTOTÉK



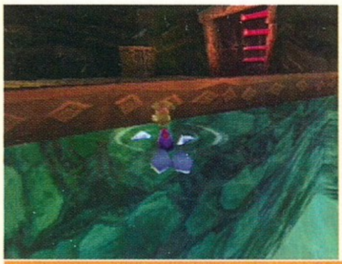
KIADÓ	Ubi Soft
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	szeptember
KORHATÁR	nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	egy

Az első *Rayman* tökéletesen irányítható volt, ha kissé már konyítottunk valamelyik hasonló platform játékhoz. De ez a teljesen 3D-s folytatás egy nagyon élvezhető, elődjétől eltérő hihetetlenül lendületes, szuper intenzív platform/akció játékra sikeredett.

Megkönnyebbülésünkre a *Rayman 2* teljesen más, mint amilyen elődje volt, ugyanis a hagyományos mászkálós és ugrálós részeket megfűszerezték egy kis akció és logikai töltettel. Nagyon érezhetőek a ráhatások a korábbi klasszikusokból (mint például a Nintendo-s *Mario 64*) de persze csak a legjobb részeket megtartva mind a 2D-s, és a 3D-s akcióelemeket, beleértve a nem túl földhözragadt helyszínekkel. Nos, mindennek a végeredménye egy olyan játék, amibe könnyen belejössz, de még mindig eléggé a képzelet szüleménye ahhoz, hogy valaha is megszokd a hirtelen fordulatokat és meglepetéseket. Igaz hogy Rayman nem a világ legkarizmatikusabb videojátékhőse, a furcsa frizurájával, a hiányzó végtagjaival és a fejénél is nagyobb orrával, de ezeket az „aprócska" hibákat elfeledteti velünk a gyönyörű grafika és a tökéletes irányítás. *Rayman*-ünk hihetetlen mozgáskombinációkat fog produkálni a játék folyamán, de nem kell félned, mert mindezt úgy teszi, hogy igazán csak két gombra kell majd figyelned. És szinte ösztönösen fogsz vele játszani. Nos, mamutorrú hősünk tud pattogó energialabdákat lőni, kúszni, plafonon csüngeni, úszni, ugrani és a rojtjait olyan gyorsan tudja forgatni, hogy ha nagy magasságból esünk le, akkor le tudja lassítani a zuhanásunkat. A játék közepe felé már kötelet is ki tudunk vele lőni, majd átlibbeni a túloldalra egy dobhártyaszaggató Tarzan üvöltés közepette. Sőt, a későbbiekben még vízisíelhetünk egy túlpörgött vízisikló hátán, vagy rakétákat szelídíthetünk meg, akár egy nagyorrú cowboy. Már csak az az egy kérdés izgat, hogy vajo mindezt kiért, vagy miért teszi meg hősünk? Ez egy fontos kérdés, nem igaz?



Akkor kezdjük a legelején. Robot kalózok igázták le a bolygódat, és bla...bla...bla... Ennél nem is kell több, nem? Jól van, oké! ...és csak Rayman tudja megszabadítani bolygóját a gonosztól. El kell pusztítanod a szörnyeket és összegyűjtened a kincseket. A történetnek vége. Komolyan! De várjunk csak! Az egész úgy végződik, hog a bolygó 800 kis sárgán világító földdarabkára robban szét. Mondjuk ez íg elég hihetetlennek hangzik, de ez egy kulcsmotívum a *Rayman 2*-ben. Ugyan a 800 paca 20 különböző világban sz ródott szét, amiket neked persze öss kell gyűjtened, egy bizonyos mennyiségben, hogy továbbléphess a következő pályákra. Szerintem említenem sem kell, hogy nem egy leányálom az összeset begyűjteni. Szóval lehet, hog néhány korábbi pályát újra kell majd játszanod. És már ismerhetnénk magun kat, ugyanis ha már húszadszorra mész





Ki a szabadba a sötét barlangok mélyéről. Pirate Razorbeard úr egy különleges világba csöppenti Rayman-t, de szerencsére ő mindenre eshetőség felkészült.









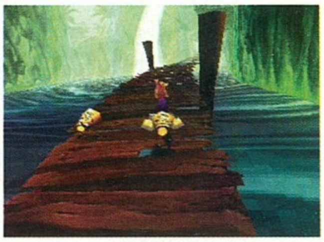
Ötletgazdagok a pályák a *Rayman 2*-ben. Pókháló a folyó és a fák törzséből kifolyik a gyanta. Sőt, rózsaszín koponyák kísértik a folyót.

HOGY KELL...

MEGSZELÍDÍTENI A RAKÉTÁT



Amint odaérsz a kis viskóhoz, egy két lábon járó rakéta elkezd üldözni. Fuss el előle, amíg ki nem fárad...



...és ekkor ugorj rá a hátára, és a rakétával végigszáguldhatsz az egész pályán. Sajnos nem tudod megállítani, úgyhogy használd ki, mert ha elhaladsz egy másik rakéta mellett, az elkezd üldözni.



De néhány jól kivitelezett kanyarral ki lehet cselezni, és így az a falnak csapódik. Így már nyugodtan végigszáguldozhatsz a Menhir Hills nevű pályán.

megszokd a hirtelen fordulatokat és a meglepetéseket."

át ugyanazon a pályán, akkor huszonegyszerre is átkutatsz mindent, hogy megtaláld az egyetlen hiányzó kis pacát. Ez persze már ismerősen cseng a híres *Mario 64*-ből. Teljes 3D-s segítséggel kereshetjük kincseinket, állítható kameraállásokkal, amik persze csak összezavarnak. Az a gond, hogy minden pálya végén egy megoldandó rejtvény áll előttünk, és annyira bele lehet bonyolódni, hogy észre sem vesszük hogy a megoldás szinte kiszúrta a szemünket. A nagyfőnökök is okosak és nagyon változatosak, a versenyek pedig nevetségesek. A zene a szokványos, és néhány karakter már-már röhejes. De az biztos, hogy egy gyönyörűen megálmodott kalandjáték ez, ami nem okoz csalódást senkinek. Kell ennél több?

Jon Smith



Nos, platform hívek. Rayman mindig visszatér egy központi helyre, ahova küldetései után mindig megérkezik. Ideje indulni, és megszerezni a hiányzó láncszemeket.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

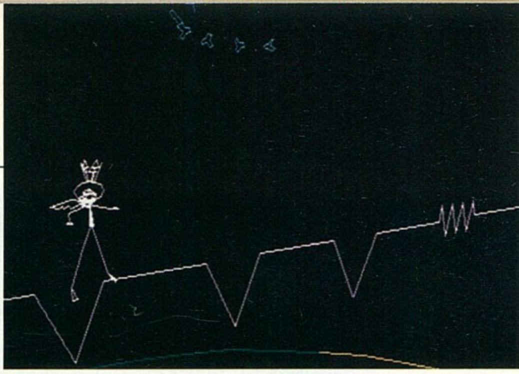
SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER (PSM 10/10)
Fantasztikus, elragadó folytatása a bíborszínű tűzköpő kalandjainak.

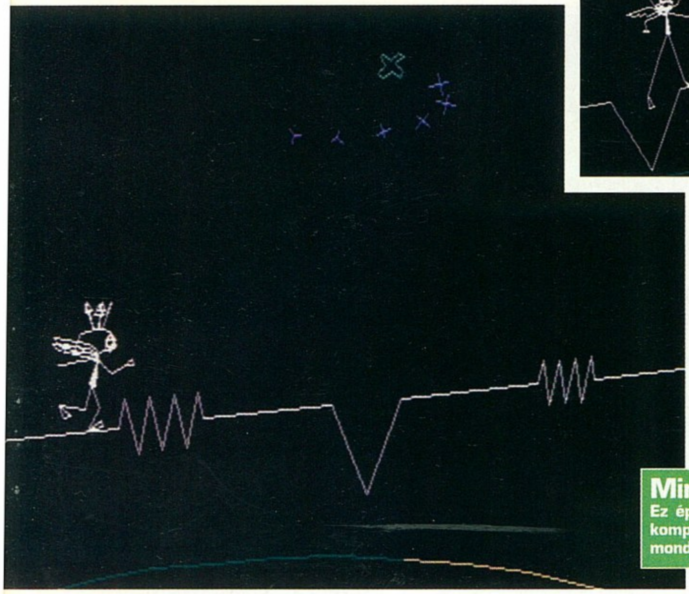
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

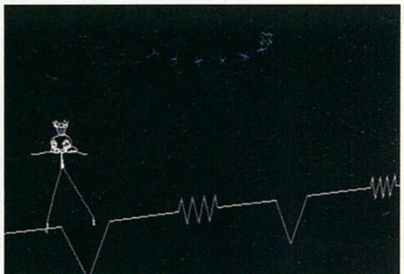
GRAFIKA	Pompás színek, átlátható pályák és rengeteg karakter.	8
JÁTSZHATÓSÁG	Részletesen megszerkesztett és könnyen irányítható.	9
ÉLETTARTAM	Eleinte nem túl nehéz, de a vége felé megváltozik majd a véleményed.	8

ÖSSZKÉP
A *Rayman 2* egy ügyesen és okosan megszerkesztett és kivitelezett játék, rengeteg újdonsággal. Szerencsére érezni a klasszikus platform játékok hatását ezen az élvezhető és játszható (!!!) programon.

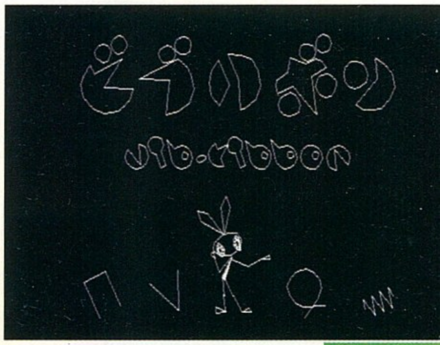
8 A TÍZBŐL

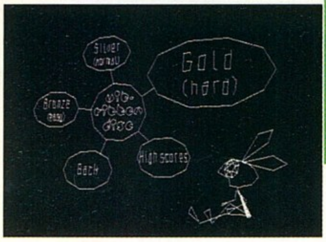






Minden egyes akadályt a zene generál. Ez épp a 2 Unlimited slágere, a No Limits. Nem túl komplikált szám, egyenlő könnyű pálya. Khmm, ezután mondjuk egy kis Prodigy...



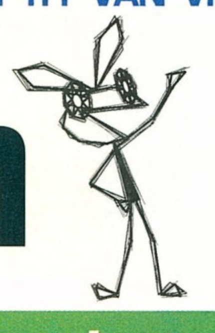


Vibri-nek három nehézs fokozaton kell átverekednie magát. Tedd próbára az ot honi CD gyűjt ményeddel.

CSUSSZANJ ÁT A HURKON ÉS LÉPD ÁT A SZAKADÉKOT. MERT ITT VAN VIBRI



Vib Ribbon



„Az emberek csak ámulni fognak, ez az egész annyira szokatlan...

KARTOTÉK

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Nana On Sha
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

PARAPPA THE RAPPER

(PSM 8/10)
Minden ezzel kezdődött. Matsurasan japán zenei vénájának újjászületése.

Ismeritek azt a „karika és fonal" nevű, vidéken szinte már bálványozott eszközt? Azt, amikor ha hozzáérsz a kifeszített zsinórhoz, megszólal valahol egy harang? Pedig ez a találmány áll a *Vib Ribbon* mögött, amit a *PaRappa The Rapper* mesteri alkotója, Matsura Matsaya agyalt ki.

Hősünk egy lógófülű nyúl, a neve Vibri, aki végigvezet minket egy igazán bizarr kiruccanáson. Az ő világában ugyanis semmi más nincs, csak a fekete háttér előtt egy vékony fehér kötél, ahol át kell segítened őt minden akadályon, amiket a kötélen megjelenő különböző akadályok alkotnak az éppen aktuális háttérzenére. Mindenképp el kell kerülnöd azt, hogy megrázd a fonalat. A nem túlzottan nehéz gombkombinációkkal kell Vibri-t átsegítened az akadályokon. Ha elrontod, Vibri átváltozik nyusziból békává, majd kukaccá és a legvégén...ööö...halottá. De ha jól csinálsz mindent, hirtelen angyalka lesz belőled, aki csak könnyedén átlibben az akadályok sokaságán. Ha az egész ilyen egyszerű, akkor mitől jó? A válasz: az összhang. Ugyanis az akadályok a zene ritmusára keletkeznek. Attól függetlenül, hogy a zene amolyan „japán szinti printyi-prüntyi", eléggé felpörög a játék. De szerencsére nem kell végigverekednünk magunkat az összes szinti pop slágeren (ami szinte már egy tortúra), hanem saját kedvenc CD-inkre is tud generálni pályát a játék. Akár Sub Bass Szabi, vagy Zámbó Jimmy slágereivel is megnehezítheted Vibri kalandjait. Sőt, mégnagyobb muri, ha többen játszotok. Az emberek csak ámulni fognak, ez az egész annyira szokatlan.

Mindenesetre azt tanácsolom, hogy néhány korsó sör után már ne álljunk le a *Vib Ribbon*-nal játszani, mert kiguvadt szemekkel elég nehéz követni az akadályokat. A *Vib Ribbon* élettartama egyenesen arány az otthon tartott CD-id számával. Az az igazság, hogy a játék határait még így se lehet igazán jellemezni. Mondjuk, el sem tudom képzelni, hogy késő este valaki c üljön a fotelében és arra gondoljon hog "Hú, már csak a Rebeka punk verziója va hátra, és még egy kis gyakorlással végigc nálom az egész Uhrin Benedek albumot. – és kész. Tehát a lehetőségek korlátlan És ugyanúgy, mint a legtöbb elvont játék *Vib Ribbon* is csak kisebb mennyiségben élvezhető igazán. Viszont attól függetlem hogy nem egy drága darab, nagyon szórakoztató, főleg a cimborákkal együtt, és már kiröhögtétek magatokat, leugorhatto egy kocsmába egy korsó sörre. Az igaz, hogy ez nem egy *Final Fantasy VII*, de m mindig jobb, mint egy elrontott randi. ■

Dan May

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Mindegy, hogy fekete vagy fehér	5
JÁTSZHATÓSÁG	Elég dilis ahhoz, hogy fennmaradj éjszaka, így aztán fennmarad	7
ÉLETTARTAM	Tökéletes hétvégi program, tiniknek	7

ÖSSZKÉP
Ez egy pompás játék. A fejlesztők kihasználták a PlayStation kapacitásának 100%-át, úgyhogy a játék minden elismerést tökéletesen megérdemel. Ráadásul olcsó...

7 A TÍZB







Szembesülj a tényekkel. Ezek a polygon tömbök a játékosok. Ismerkedj meg velük.



Az EA-nak sikerült az eddig készült legszörnyűbb játékát a piacra dobni.



RÚGHATJUK? AZT HISZEM IGEN...

FA Premier League Stars 2001

„Egy alapvetően egyszerű meccs is a legrosszabbak közé sorolható..."

KARTOTÉK

KIADÓ	EA
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Augusztus
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
ISS PRO EVOLUTION
(PSM08 9/10)
A mai napig ehhez a játékhoz mérik a többi focijátékot

Ha az EA-nak az a célja, hogy az *FA Premier League Stars 2001*-gyel bemutassa a 2000/2001-es szezon magas és mélypontjait, akkor már félúton jár a megoldás felé. Ahogy ezek fognak szurkolni a csapatuknak, úgy fognak visítozni a PlayStation tulajdonosok a játékban ért atrocitások miatt.

Az, hogy a *Stars 2001*-et durvának és primitívnek titináljam, az nem fair. A *Stars 2001* szemét. Még egy alapvetően egyszerű meccs is a legrosszabbak közé sorolható, gyenge, kaotikus irányítással, embertelenül lassú reakcióidővel, csúnya, összedobott grafikával, és egy abszolút nem esztétikus környezetben. Alapjaiban véve, a *Stars 2001* a *Fifa* antitézise. A túl precíz passzokról és a meglepetésektől mentes játékmenetéről mentes *Fifa* is kenterbe veri ezt a szörnyűséget. Igaz, a passzokat nagyon intelligensen kezeli, ám a rengeteg elhalasztott gólhelyzet és a védekezési, támadási formációk beállításának lehetetlensége ezt lerontja. Furcsa számomra, hogy a hátvédek óriási helyeket hagynak szabadon, ahol az ellenfél nyugodt szívvel betörhet, másrészről a középpályások nem értem, hogy miért tömörülnek mindig egy nagy csoportba, mint a birkák. A játékosok grafikai kivitelezése is nevetséges, mint egy csapat rakás szerencsétlenség. Bár messziről még valamennyire élvezhető, de a visszajátszásoknál, és a közeliknél, hát az maga a horror-show. Megformálhatod a saját csapatodat a lövőátlaguk, az állóképességük, vagy éppen a gyorsaságuk szerint. A kétjátékos mód sem dob semmit a játékon. Összesen száz profi válogatott közül választhatunk. Az utolsó dolog, amit megemlítenék, az a játékosoknak a feje. Nem tudom ki látta az Elefántembert, de ő biztosan jól érezné magát ezeknek az embereknek a társaságában. És erre még rájön az is, hogy minimális hozzászólásunk van csapatunk szereplési értékeinek beállításában. Szörnyű. Végezetül, védjük meg az ártatlanokat. ■

Steve Merrett

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Mintha be sem fejezték volna	5
JÁTSZHATÓSÁG	Egyszerű és primitív	4
ÉLETTARTAM	Könnyű elkezdeni, könnyebb abbahagyni	4

ÖSSZKÉP
Ez az anti-*FIFA*. Gyenge grafika, gyenge játszhatóság. Kicsit furcsa, amikor futunk a labdával és hirtelen eltűnik a stadion fele. Borzasztó.

4 A TÍZBŐL





Egy rendkívüli kép a startról és a kocsiról. Figyeljétek csak a szpoilereket.



Irány a pálya!
Uhh, ezt a kanyart egy kicsi
rontottam. (balra) Ez az idió
előttem meg nekiment a faln
(balra lent) úgyhogy inkább k
kerülöm. Úristen, ez kitolat!
Bármi is történjen, ne lépj a





NA, MÁR ITT IS VANNAK AZ AMERIKAIAK. ŐK VAJON HOGY EJTIK – TOKA?



TOCA World Touring Car

Igazi kaotikus rombolás alakul ki az első kanyarokban, amiknek (természetesen

KARTOTÉK

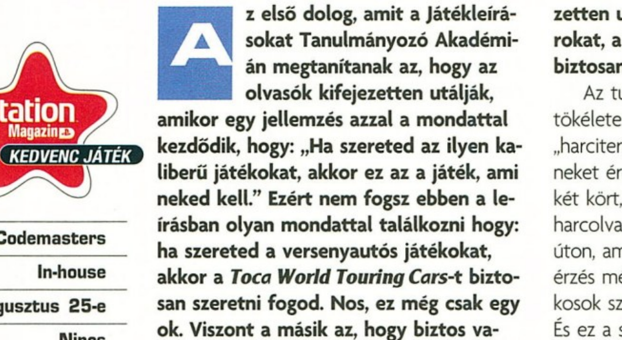
PlayStation Magazin CD MELLÉKLET

PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK

KIADÓ:	Codemasters
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Augusztus 25-e
KORHATÁR:	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egytől négyig

Az első dolog, amit a Játékleírásokat Tanulmányozó Akadémián megtanítanak az, hogy az olvasók kifejezetten utálják, amikor egy jellemzés azzal a mondattal kezdődik, hogy: „Ha szereted az ilyen kaliberű játékokat, akkor ez az a játék, ami neked kell." Ezért nem fogsz ebben a leírásban olyan mondattal találkozni hogy: ha szereted a versenyautós játékokat, akkor a *Toca World Touring Cars*-t biztosan szeretni fogod. Nos, ez még csak egy ok. Viszont a másik az, hogy biztos vagyok benne, hogy még az is, aki kifejezetten utálja a versenyautós szimulátorokat, a Codemasters legújabb játékába biztosan beleszeret.

Az tuti, hogy ez a touring car versenyek tökéletes szimulációja, ami általában csak a „harcitermosszal" felszerelt, szakállas egyéneket érdekli. De ha már mentél vele egy-két kört, 12 másik autóval összeütközve, harcolva az első helyért, egy olyan széles úton, amin még egyedül is alig férsz el, az érzés még a betegesen versenyfóbiás játékosok szájára is széles mosolyt fog csalni. És ez a szép ezekben a versenyekben - ha két forma 1-es autó egymásnak megy oldalról egy rossz előzést követően, a kerekeid lerepülnek, majd belecsúszol a sövénybe a kocsid irányíthatatlansága miatt. De ezek az autók bírják a strapát. Végül is kit érdekel egy lökhárító? Két első tükör van az autókon. Ennek az előnye, hogy még nyakatekertebb kaszkadőrmutatványokkal is próbálkozhatunk. Például beszáguldani egy nagyon keskeny sávba, hárman egymás mellett megrohamozhatjátok a kanyarokat, és finoman oldalba lökheted ellenfeledet,



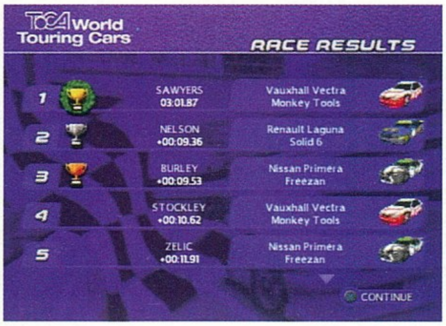
pont bele a kavicsokba. Az biztos, hogy éjszaka alatt sem tudják majd eltakarítan roncsokat a pályáról, de ez téged sose iz gasson. És ez a vakmerősség az, amitől a Codemasters alkotta *TOCA* sorozat anny sikeres. Amikor egyszerre megindul a sta vonaltól mind a 12 autó, és igazi kaotiku rombolás alakul ki az első kanyarnál, am nek (természetesen) te tökéletesen a kö zéppontjában kerülsz. A győzelemért ner csak előzgetnünk kell, inkább minden me mozdulásunkat előre ki kell gondolnunk.

Visszatérve az Akadémiára. A másodi szabály, amit megtanítottak: ha a cikkne már ezen a részén tartasz, akkor az olva már kezd nyugtalan lenni. „Igen! Igen!" - mondjátok most ti. Oké, akkor folytator „Mi már tudjuk, kipróbáltuk a *TOCA 2*-t. Az, amit ti tudni akartok (mélylevegő) ho mik az újítások, és hogy miért is dobnál x-tízezer forintot a *TOCA*-ért." Nos, az igazság az, hogy a *TOCA* kettővel jöttek be a Volvó-k a *TOCA WTC*-be. Ha idáig azt kerested, hogy a motorháztető amik leszakad, sipítva suhanjon el a fejed fele akkor ne keresgélj tovább. Mindez itt va *WTC*-ben. Vagy szeretnéd azt, hogy ami



A kezdet: itt indul a karriered. És még hátravan egy teszted.







Az biztos, hogy még a legedzettebb játékosoknak is le kell majd ülniük egy kicsit pihenni, egy pár kör után. Főleg ha a *WTC* csodálatosan kivitelezett belső nézetben versenyeztek.





te mindig tökéletesen a középpontjában vagy.”

megsebesül a motor, iszonyatos füstöt okádjon ki magából? Vagy hogy pattogva leszakadjanak a kerekeid, összegyűrődjön a kaszni, netán amikor nekiütközöl valaminek, akkor a kocsid szikrákat ontson ki magából? Azt akarod, hogy a kipufogó tüzet köpködjön, vagy hogy az elindulásnál a gumik olyan nyomot hagyjanak maguk után, mint a radír? Ez a *TOCA World Touring Cars*-ban mind megtalálható. De a *WTC* több mint egy egekig magasztalt autóbontó verseny. Egy igazi touring car verseny, tele élethű autókkal és nagyon aprólékosan kidolgozott pályákkal. A fejlesztők nagy hangsúlyt helyeztek az autó élethű irányítására, például a sebességváltás olyan érzést kelt mintha igazi autóban ülnénk, a domboldalakon lelassulunk, és ha hátulról meglök egy versenytársunk, akkor a kellő manőverrel elkerülhetjük a kisodródást. A *WTC*-ben nyugodtan nekiszállhatsz a biztonsági szegélynek úgy, hogy nem kell attól tartanod, hogy túlpörög a motor, ellentétben a *Gran Turismo*-val. Még akkor sem, ha a többi 11 autó (amit a gép irányít) neked jön minden oldalról. A gépet is nyugodtan hívhatjuk embernek, ugyanis ők is kipördülnek azoknál a kanyaroknál, amik neked is csak nagy odafigyeléssel sikerülnek. Ezt öröm nézni. Az új opció, a World felajánlja, hogy ne csak egy előre meghatározott pályán száguldhass, hanem a világ bármely táján versenyezhetsz, a nemzeti bajnokságokon. Mehetsz például Hokkenheim-ben vagy a híres Suzuká-n, Vancouver utcáin, Mexikóban, végig az Ausztrál parton vagy a Laguna Secá-n, amivel utoljára a *Gran Turismo* 2-ben találkozhattál. Minden pálya tökéletes, és még helikoptereket és vasutakat is beépítettek a háttérelemekbe, hogy a pályák megteljenek élettel.

Az autók választéka is bővült. Most már választhatod a német BMW-t és Audi-t, az olasz Alfa Romeo-t és Fiat-ot, az ausztrál Holden-t és a Falcon-t vagy az amerikai Mercurie-t vagy a Cadillac-et. Az amerikai touring car versenyek teljesen mások, mint az Európában megszervezettek. A beguruló starttal, a közkedvelt V8-asokkal és a teljesen más irányítási taktikát követő hátsókerék meghajtástól. Huszonegy alapvető kocsi közül választhatunk, természetesen az összes forgalomban van és mindegyik tökéletesen hiteles, még a műszerfaluk elrendezése is. Ez a sok dolog könnyen kaotikussá válhatott volna, ha a Codemasters nem gyűjti a futamokat külön bajnokságokba, és ha nem teszi bele a játékba a karrierlehetőséget. A program legelején meg kell felelned egy feladatnak, hogy bekerülhess a nemzeti csapatba, azután ha megnyered a futamokat, elmehetsz különböző bajnokságokra, aztán ha eljött az ideje a Világbajnokságra. És amolyan már megszokott Codemasters féle töltelék a játékban, a rengeteg megszerezhető plusz a kitartóbb játékosok legnagyobb örömére. Ha Free-Race módban megnyered a versenyeket, akkor kinyithatsz extra pályákat, miközben a felgyülemlő versenyeken szerzett pontjaid automatikusan elérhetővé teszik a tizenhat rejtett autó megszerzését. Ráadásul a játékot olyan autók fémjelzik, mint a PlayStationön még sosem látott Lotus 340R, az AC Superblower és a Bentley Hunaudieres-e. Sőt, ha legalább háromszor felkerülsz a dobogóra olyan kódokat kapsz, amikkel sosem állhat meg a száguldozás. Ja, és jobb ha nem felejtem a harmadik szabályt: Találj a játékban hibákat is, ugyanis még a végén azt hiszik, hogy rosszul végzem a munká- ▸

HOGY KELL...

MEGNYITNI A TITKOS AUTÓKAT ÉS PÁLYÁKAT



A *TOCS WTC* középpontjában a te karriered áll. Sok teszten meg kell felelned az elvárásoknak, majd ezek után át kell váltanod a nemzeti bajnokságokról a nemzetközi versenyekre, amikkel pontokat szerezhetsz. De mire jók a pontok?



A felhalmozott pontokkal automatikusan új autókra tehetsz szert. Nem hiszem hogy visszautasítanál egy TVR Speed 12-est, vagy egy Dodge Vipert. Pedig mind a kettő a tiéd lehet. Viszont 545 pontért már elviheted a Bentley Hunaudieres-t.



Ha csak egy sima versenypályát vagy egy kétjátékos arénát akarsz választani, látni fogod hogy egy csomó hiányzik. Ahhoz hogy ezekhez hozzá tudj férni meg kell nyerned a megfelelő bajnokságokat.



És ez még nem minden. Minden egyes versenyen a csapatod adni fog egy küldetést, mondjuk hogy háromszor kell első helyezettnek lenned. Ha teljesíted a feladatot kapni fogsz egy titkos kódot, amivel további titkos cuccokat szerezhetsz meg.





Na menjünk csak még egy kört! A hihetetlen eseménydús jelenetek kötelezővé teszik a visszajátszás megtekintését.







Vancouver éjszaka. A fell karcolókból kiszűrődő fények segítik a kellő városi atmoszféra megteremtés



A *TOCA 2* egy legókocsivontató Volvo a *WTC*-hez képest

mat. Szóval, akkor kezdjük a... Vagy inkább a... Nem! Bocs srácok, de ebben a játékban nem találtam más hibát, csak egy elég bénára sikeredett segédet a pit-ben. Tehát a *World Touring Cars* tényleg egy nagyon jó játék. Akinek ez sem elég, annak ott van a kétjátékos mód, amihez a gép még hozzáad két általa irányított vetélytársat is. És van egy négyjátékos opció is, persze csak akkor, ha van Multi Tap-ed. És végezetül a negyedik szabály: írj valami szellemeset és maradandót a végére. Rendben. Tehát nyugodt szívvel állíthatom, hogy a *TOCA World Touring Cars* az eddig létező legjobb és a legélvezetesebb PlayStationre írt autós szimulátor. De lehet hogy mégsem a legélvezetesebb, mert ő tudja hogy mi tudjuk hogy ő...hát ez ma nagyon nem megy nekem. Van ilyen. Remélem elnézitek ezt nekem. ■ **Jonathan Davies**



Az első kör után megjelenik a szellemképed, hogy utána a saját rekordjaidat is megdönthesd.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ

TOCA 2 (PSM 7/10)
Az autós szimulátor, amit még az is szeret, aki kifejezetten utálja ezt a műfajt. Ráadásul most már olcsóbb.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Aprólékos, döcögésmentes és csodálatosak a speciális effektek. Tökéletes.	10
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Ideális keveréke a vezetésnek, az ütközéseknek és a karrierlehetőségnek.	10
■ ÉLETTARTAM:	Sosem unod meg, és rengeteg rejtett dolog vár rád.	9

■ ÖSSZKÉP:
Emlékszel még, hogy mennyi örömöt okozott a *TOCA 2*? Duplázd meg, és adjál hozzá még négyet. Egy végtelenül izgalmas játék, amivel hetekig el tud játszani az ember. Sőt, akkor még a titkos autókat és a pályákat még bele sem számoltam.

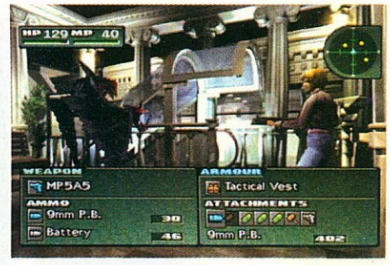
10
A 10-E





Egy kis csillogás jelzi azt a helyet, ahol elmentheted a játékot, és a tárgyakat is ez jelzi az előre renderelt háttérben







Nagyon szépek az effektek, de a bejátszások elég egyhangúak és merevek. És úgy, mint a *Vagrant Story*-ban, itt sincsenek digi szövegek



PARASITE EVIL? RESIDENT FANTASY? A SQUARE ELKÉSZÍTETTE AZ EGYVELEGET A KEDVENCEKBŐL



Parasite Eve 2

„A keresztezett játékmenetből született meg az elgondolkodtató remekmű"

KARTOTÉK

KIADÓ	Square Europe
FEJLESZTŐ	Squaresoft
MEGJELENÉS	Szeptember
ÉLETKOR	15 év felett
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(PSM08 10/10)
Egyszerűen csodálatos. Remek rejtvényekkel.

Egy profi szörnyvadász program játéknak, napjainkban már megvan a maga kiforrt trendje. Főleg Amerikában. De valljuk be, hogy sokkal izgalmasabb lenne, hogyha csapdába ejtve vagy száműzve lennénk egy játékban. Az *Eve 2* egy stílusosan megszerkesztett, napjaink mozifilmjeire támaszkodó kalandjáték, és a keresztezett játékmenetből született meg az elgondolkodtató remekmű, ami jóval több kihívást jelent annál, minthogy szimpla szörnyeket vadásszunk le hétköznapi körülmények között.

Miközben a játék elődje (Európában nem adták ki) egy film alapú RPG volt, az *Eve 2* inkább a *Resident Evil*-ből merített ötletet. Ugyanis Aya Brea ügynök csoszogó mutánsokat üldöz, természetesen a lehető legelhagyatottabb helyeken. Nem is beszélve a véres FMV-kről, ahol legfélelmetesebbre a szörnyek sikerültek, ugyanis a lehető legkevesebb emberi tulajdonságaik maradtak csak meg. A *Parasite Eve 2*-nek nagyon szép a technikai megvalósítása, átlátható a térképrendszere és a fegyverarzenál is nagyon megnyugtató, azonban még mindig vannak olyan hiányok a játékban, amiket bőven ki lehetne pótolni. Például a vásárlás lehetőségét, ahol a szörnyek megöléséből származó pontokból (Bounty Points) tudsz újabb felszereléseket vásárolni.

A leleményesség és a fortély, két elengedhetetlen motívum egy játék játszhatóságát tekintve. De lássuk, hogy mi az, ami miatt vesztett a játék kulcsfontosságú atmoszférájából. Nos, a hiányzó gyors lőszeradagolás, ami nélkülözhetetlen egy ilyen jellegű játéknál, na és persze a mentésnél sem elhanyagolható, vagy hogy egyik esetben túlságosan is elrejtik a shotgun-t, amikor a pálya tervezői pontosan tudták, hogy neked arra lesz ott a legnagyobb szükséged. A *Resident Evil* sikere mögött még az állt, hogy a Capcom megpróbálta megszüntetni azt, hogy a képernyő túlzsúfolt legyen, így csak egy pár félelmetes kameraállás, kevés lőszer és sötét sarkok maradtak eszközként. Na meg egy könnyen beazonosítható, egyedülálló, és nem túl erős főszereplő. Voltak helyzetek, amikor ők a játékban még „csak" meglepődtek valamilyen jelenségtől, de te már biztos, hogy rég beástad volna magad a földbe a félelemtől. Hát, az *Eve 2* visszahozta magával a már elfeledett sémákat, teleravka a képernyőt HP/MP mérővel, lőszerszámlálóval, mozgásdetektorral és még sok mindennel. Amint feltűnik egy ellenfél, elkezdenek a képernyőn pörögni a számok, hogy emlékeztesse a játékost arra, most elérkezett a küzdelem ideje, messziről elkerülve ezzel a meglepetést és az igazi horrort.

Varázsolj...ööö...bocsánat, használd a parazita energiáidat, és akár a harcot is pauzálhatod, hogy jobban szemügyre vehesd az ellenfeleidet. A félreértések elkerülése végett a *Parasite Eve 2* egy nagyon izgalmas RPG, csak nem kellett volna beoltania magát a „túlélési horror" szérummal. Látjátok, ez lesz belőle, ha kikezdtek a természet erejével. ■

Zy Nicholson

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Gyönyörű effektek és renderelés, de az átvezetők nagyon merevek	8
JÁTSZHATÓSÁG	Nem túl rémisztő, és nincs túl sok stratégiai elem benne	6
ÉLETTARTAM	Csak a szuper-kemény újrajátszás jó, viszont a játék hiper-rövid	4

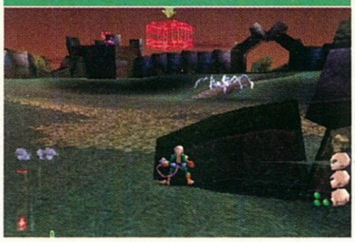
ÖSSZKÉP
Nos, az első sorban azt kéne olvasnunk, hogy „túlélési horror-RPG remix". A játékok furcsa keveredése teszi érdekessé, de még így sem lesz a *Parasite Eve 2* egy maradandó program.

7 A TÍZBŐL





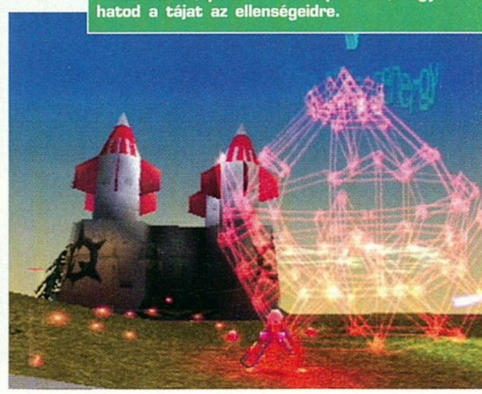
Groteszk színek, fura nadrágok – ez csak az idegenek bolygója lehet. Vagy egy buli a 70-es évekből.



A szikrázó anyag segítségével épületek renoválhatsz, platformokat építhetsz, vagy rászab hatod a tájat az ellenségeidre.







JÁTSSZ NAGYFEJŰ IDEGENESDIT AZ SCEE ENERGIADÚS AKCIÓ-PLATFORM JÁTÉKÁBAN



Terracon

A szürkék által épített robot, a névadó Terracon, felszívta magát, isten-komplexus

KARTOTÉK

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Picture House
MEGJELENÉS	Augusztus
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

A Szürkék egy olyan civilizáció tagjai, amely régebbi, mint a mienk, kinézetük pedig a Roswell-dokumentumfilmek kis lényeire emlékeztet (akárcsak az összes idegen). De most összekuszálódott minden. A nagy robot, amelyet azért építettek, hogy megváltoztassa a lakhatatlan bolygók légkörét, s így megoldja a túlnépesedési gondokat, most ellenük fordult. Minden áron meg kell állítani. Az alapötlet ismerős lehet, de a *Terracon*-ban vannak olyan elemek is, amelyek meglepően eredetivé teszik a játékot.

A szürkék által épített robot, a névadó Terracon, felszívta magát, isten-komplexusa lett, és lerombolta a nekik otthont adó bolygót. A gép most áthalad a galaxison, és minden, útjába kerülő bolygót felrobbant. Te Xed szerepébe bújsz; ő az egyetlen szürke, aki megmenekült a masina támadása elől, most pedig az a nagy feladata, hogy a bolygók védelmét aktiválja a Terracon legyőzése érdekében. Érted? Bár te vagy a magányos hős, azért akad némi segítség. A hátitartályos energiapuska-szerűségek mellett ugyanis itt van Doc, a helyi Obi-Wan számítógéppel generált bölcs szelleme.

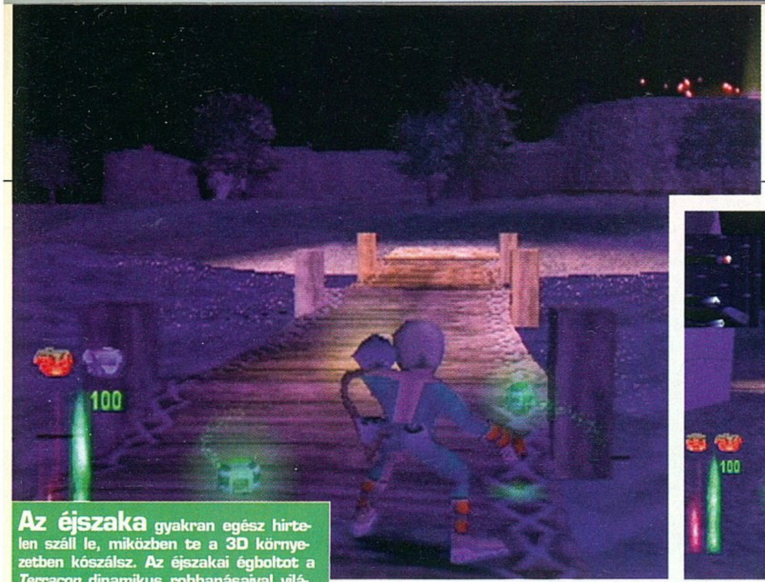
Ebben a 3D platform játékban bolygók között vándorolsz, generégiát (Genergy) gyűjtesz, kiirtod a rosszfiúkat, megmented a világokat, és kettéhasítod a gyanútlan gépszörnyet. Különböző rejtvény- és akcióelemek is felbukkannak, a Picture House sok egyéb klassz ötletet is bevetett annak érdekében, hogy még nagyobb élményt nyújtson – a legfigyelemreméltóbb ezek közül maga a genergia. Ez egy olyan energiaforma, amely sokféle színben tündököl, s arra használható, hogy a hasznos tárgyakat hozzon létre, legyőzze az ellenfeleket, vagy épületeket romboljon le. A puzzle-szerű elemek nagyrészt a generegia köré összpontosulnak, de vannak retro fegyver-bonuszok is, amelyek tested mellett örvénylenek, s megduplázzák támadásaid erejét, illetve sebességét. Később mindegyik, a szinteken felszedhető bonuszt megduplázhatod a hajód fedélzetén. Elcserélhetsz bármit, amit egy küldetésen gyűjtöttél olyan fegyverekre, amelyekre a következő felszíni misszión szükséged lehet.

A készítők mindent megtettek, hogy a menüképernyők megjelenését a lehető legjobbá tegyék, és kezelhetőségük is me lő legyen. A háromdimenziós szintkivál képernyő egyszerűen csodálatos, a fejl hihetetlenül eltalálta ezt is. Itt sosem l összevissza váltogatnod a menük közö interfész összekötései témaszerűek és letesen hozzájárulnak a játék atmoszfé hoz. Még a játék közbeni szinttérkép-b tési idő is érdekessé válik, mert „folyik hajóadatbázis letöltése", amíg te lélekb felkészülsz a következő akcióra.

A grafikai elemek színesek, néhány járás-effekt is akad, a különféle nézete sincs hiány. Viszont jó lenne egy-két t kös részen változtatni, a Skimmer járm zelése például lehetne precízebb, mert lenleg még gyakran megtréfálja az emb De még a furcsa hibák, Xed esetenkén tűnése és a közelharcban kevésbé jól kódő célzás sem rontja el az élményt.

Amúgy a játék akár még többet is vonultathatna sajátos humorából, hogy csak a legjobb gyermekfilmek és platfo játékok rajongóit kösse le, hanem mink öregebbeket is.

A *Terracon* helyenként elveszti kor ságát, bár a grafika és az alaptéma kid



Az éjszaka gyakran egész hirtelen száll le, miközben te a 3D környezetben kószálsz. Az éjszakai égboltot a *Terracon* dinamikus robbanásaival világíthatod meg







Tágas menüképernyők és filmbejátszások várnak rád a *Terracon* világában – nem semmi egy platformhoz képest

HOGY KELL... RENDBEHOZNI AZ ÉPÍTMÉNYEKET



Gyakran találkozol majd olyan platformokkal és hidakkal, amelyek renoválásra szorulnak. Ez a nagy, szikrázó diagram is ezt bizonyítja.



Lőj bele a diagramba; ekkor egy kijelző mutatja majd, hogy mennyi „genergiára" (Genergy) van szükséged. Aztán elindulhatsz összegyűjteni a szükséges mennyiséget.



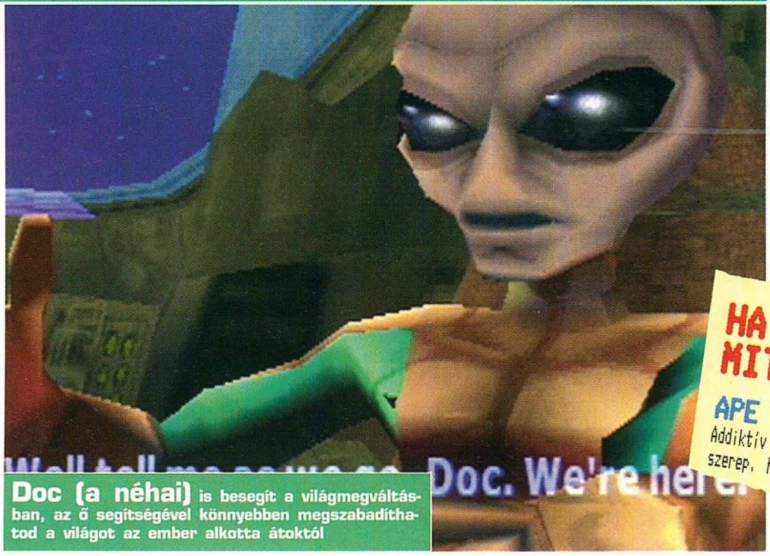
Lőj bele többször is a tárgyba, amíg az rendbe jön. Igazán nem nehéz.

lett, és lerombolta a nekik otthont adó bolygót..."

zottsága végig igen jó. Ahogy megmenekülsz az ellenség karmaiból, cimboráid véres holttestei ott lebegnek a világűrben, s bár nem túl ijesztőek, emlékeztetnek az alapsztorira. Veszélyek leselkednek rád, nem csak a cuccok összeszedegetéséből áll a küldetésed – itt életekről van szó.

A *Terracon* remekül kiválasztott főszereplőt és briliáns, TARDIS-szerű szintdesignt tudhat magáénak – ha azt hiszed, hogy befejeztél egy szintet, hirtelen kiderül, hogy a titkainak csak 16 %-át fedezted fel. Az élettartam egy árnyalatnyit romlik azzal, hogy a végrehajtásra váró feladatok bizony hasonszőrűek, de a *Terracon*-nal mégis élvezet játszani, mert játékmenetét nem egyszerűsítették le a gyermeki rajongók kedvéért. ■

Lee Hall



Doc (a néhai) is besegít a világmegváltásban, az ő segítségével könnyebben megszabadíthatod a világot az ember alkotta átoktól

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

APE ESCAPE (PSM01 9/10)
Addiktív platformer, amelyben a majmoké a főszerep. Mi másra vágyhatnánk?

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Jól kidolgozott, idegenes színvilág kevés hibával	9
■ JÁTSZHATÓSÁG	Egyhangú feladatok, időnként nehézkes irányítás	7
■ ÉLETTARTAM	Kitűnő a hangulata, sokszor újrajátszható	8

■ ÖSSZKÉP
Ettől a játéktól ne várd el, hogy ultra-realista legyen. Ettől függetlenül színes és érdekes, vannak benne egészen egyéni húzások is. A jellegtelen kezdés ellenére nagyon eredeti, pofás és élvezetes platformer.

8 A TÍZBŐL







Szerkessz pályákat, tuningold fel a gépedet és kockáztass ebben az igazán izgalmas és fordulatos játékban.



Kövesd a sávot, hogy leelőzd a vetélytársaidat, és óvd meg a motoros szánod a sérülésektől, hogy elég pénzed legyen a javításra.





IGAZ, HOGY NEM A LEGJOBB IDŐPONTRA ÉRKEZIK, DE ÍGY IS NAGYON ÉLVEZETES...



Sno Cross Championshi Racing

„Te döntesz! Kapaszkodsz, vagy inkább lesiklasz?"

KARTOTÉK

KIADÓ	Crave
FEJLESZTŐ	UDS Sports
MEGJELENTÉS	már kapható
KORHATÁR	nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SLED STORM (PSM05 8/10)
Gyors motoros szán verseny, tele izgalmakkal és nagyobbnál nagyobb hóbuckákkal.

Snowcross! Ez olyasmi, mint a motorcross... Csak éppen hóban. És a receptje nagyon egyszerű: vegyél egy pár sílécet, szereld rá egy lánctalpas kisgépre és tuningold fel, mondjuk úgy 500 köbcentisre. Ezután találj hozzá egy agyament pilótát is, aki iszonyatos sebességgel száguld át a sűrű havon, na és persze jégen. Hmm, jól hangzik!

A legtöbb motorsportban minden benne van, ami egy igazán dögös videojátékhoz csak kell. A *Sno Cross Championship*-ben kiélvezheted a szinte már tapintható sebesség és a hihetetlenül könnyed irányíthatóság adta lehetőségeket. Általában pont ez a két fontos tényező hiányzik az ilyen kaliberű játékokból, és ezért olyan más ezzel játszani. Csak berakod a játékot, és rögtön érzed a különbséget. Nem kell hosszasan tanulmányozni az irányítást sem, sőt még gyakorolnod sem kell különösebben. Attól eltekintve, hogy a program alapja a hó, megmaradt a rally jellege. Te döntesz! Kapaszkodsz, vagy lesiklasz? Szerencsére a pályák elég szélesek, úgyhogy a kanyarodásoknál sem lesz különösebben gond. Az ember arra számítana, hogy a gép fara kicsússzon néhány túlspirázott fékezés után.

Tehát a játék igazán játszható, és az irányítás is abszolút kézben tartható. De persze vannak igazi nehézségek is. Ugyanis nagyon nehéz a különböző versenyeken igazán jó eredményeket elérni. Tökéletesen kell teljesítened a pályákat, és sajnos a nehézségi fokozatot ebben az opcióban nem veheted könnyebbre. Ráadásul rengeteg a hepehupa, úgyhogy az ugratások sem kizártak egy verseny alatt. Ha megnyomod a „trükk" gombot és valamelyik irányt hozzá, különböző mutatványokat fog versenyzőnk a levegőben produkálni, amivel extra p tokra tehetünk szert. Persze pontosan l dolni is egy külön történet. Ha úgy érsz a földre, hogy pont egy trükk közepén tasz, elesel, és az összes lehagyott ellen led (akik sosem merészkednek el mellő túl messzire) simán átgázolnak rajtad. A nem is beszélve, hogy az utolsó helyre szol vissza. Nagyon rossz így a kritika v felé lehúzni egy játékot, de hogyha val elrontasz, az tönkre tudja verni az egés verseny hangulatát. Minden verseny ut feljavíthatod a motoros szánodat, csak az egy bökkenő, hogy a helyezéseidért csekély összeget kapsz, amiből maximu javításokra futja, spécizésre már nem ig marad. És a versenyeket folytatnod kell amik általában sosem túl könnyűek. Öss sítve a *Sno Cross* egy nagyon jó játék, hiányzik belőle valami igazán elsöprő.

Jon S

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Gyönyörű, éles grafika. Lélegzetelállító pályák.	8
JÁTSZHATÓSÁG	Tökéletes, csak az esések ne lennének...	8
ÉLETTARTAM	Nagyon belefáradsz, mire végigviszed.	7

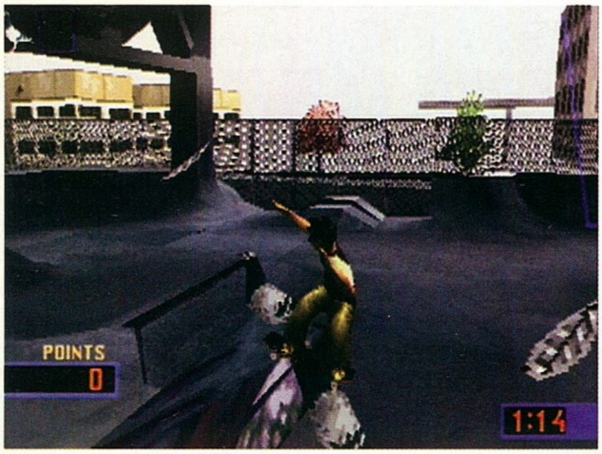
ÖSSZKÉP
Egy gyönyörűen kivitelezett játék, ami bárhol megállja a helyét, csak az egyetlen hibája hogy egy kicsit nehézre sikeredett. Élvezetes végigcsinálni, csak kitartás kell hozzá. De mihez nem kell mostanában?

8 A TÍZ





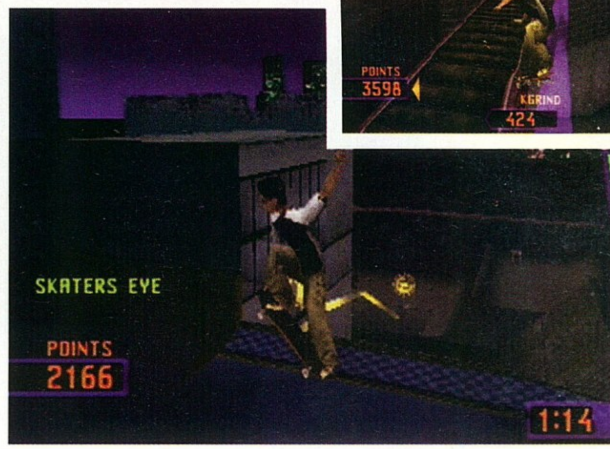




Száguldás? Majdnem betörtem a fejem, amikor nagyon gyorsan száguldoztam egy fadeszkán, és még a dezodorom se segített...

Én nem látok semmi rosszat egy kis hepehupában és egy kis száguldásban. Ti láttok valami kivetnivalót a deszkás paradicsomban?





ÚJABB DESZKÁSOK PRÓBÁLJÁK ELFOGLALNI *TONY* HELYÉT...



Grind Session

„Az összetett pörgéseket és fogásokat elég egyszerű megcsinálni..."

KARTOTÉK

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Shaba Games
MEGJELENÉS	Szeptember
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
TONY HAWK'S SKATEBOARDING
(PSM04 9/10)
Tökéletes játszhatóság és nagyon szórakoztató

Mindenki ezt a tudást szeretné. Ez az a színvonal, amit elérni lehet, de megvenni nem, na, pont ez az alapja a legújabb deszkás *Grind Session*-nek. Nos, a játék lényegét és a felépítését tekintve még mindig a *Tony Hawk* nyomában jár, de beleraktak valami mást is, bonuszpontokat, amiket csak igazán nyakatekert manőverekért kap a játékos. Ezen pontok nélkül képtelenség újabb pályákat megnyitni, vagy éppen újabb trükköket megtanulni.

Ahogy bekapcsolod a gépet, már szinte azt hiszed, hogy ez a *Tony Hawk*, sőt, annyira hasonlít, hogy Tony-nak fel kéne keresnie az ügyvédjét. Mondhatnánk, hogy ez egy bók, ugyanis ha nem úgy nézel ki, és nem úgy játszol, mint a mester, akkor ne is vesztegesd az idődet a deszkával. A *Grind Session*-t átjárja *Tony Hawk* szelleme, de valamivel mégis többet nyújt, ugyanis itt elfelejthetjük a rossz földetéréseket, a kombók is sokkal könnyebbek, és a Super Mode-ban bármit megtehetünk. (pl.: 900 fokos forgásokat, stb...)

A legszebb a játékban a pályák kivitelezése. Az utcák tele vannak rámpákkal, poolokkal, lépcsőkkel és rengeteg mással, amiken szanaszét vandalizálhatod drága deszkádat. Tehát a pályák teljesen eltérnek a *Tony Hawk*-ban megszokottaktól, szerencsére nem jellemző az a túlságosan bezárt érzés. Persze a lényeg még mindig ugyanaz, mint a *Tony Hawk*-ban. Megcsinálsz egy jó trükköt, és a trükkökért pontokat kapsz. De itt, ha jól szerepelsz, még egy újság címlapjára is felkerülhetsz. Csak az a baj hogy néha már túl egyszerű pontokhoz jutni, és ez nagyon lerontja a játék élvezhetőségét Semmilyen kétség nem fér ahhoz, hogy a *Grind Session* egy szolid, kellemes kis vasárnap esti játék, rengeteg kihívással, élvezetes játékmenettel, csak a játék ugyanúgy az elődei árnyékában jár, mint a játékban szereplő összes sztárjelölt (Willy Santos, Cara-Beth Burn-side és Pigpen) Ez már lerágott csont. *Tony Hawk rulez!*

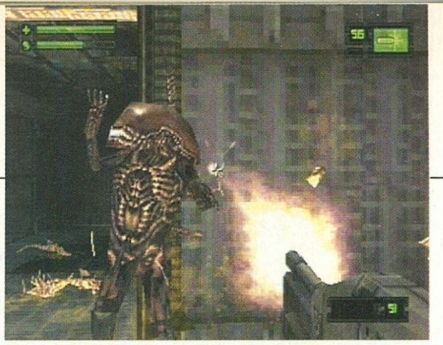
Pete Wilton

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Divatos és megbízható	7
JÁTSZHATÓSÁG	Több trükk, mint egy Rodolfó dobozban	8
ÉLETTARTAM	A nagydíj egy igazi kihívás	8

ÖSSZKÉP
Attól nem kell félni, hogy ez valami világrengető játék, a *Grind Session*-ben van egy-két újítás és néhány élvezetes pálya. Viszont *Tony* olyan közel van, de valahogy mégsem tudja átvenni a *Hawk* varázsát.

8 A TÍZBŐL







Csak semmi pánik... hoppá... fogy a lőszer? ÁÁÁÁááááááá....





Egy ritka pillanat a hajó hídján: se folyosók, se idegenek (legalábbis látótávolságon belül)

ROVAROK ÉS KALÓZOK. LEHET EGY ROSSZ FILMBŐL JÓ JÁTÉKOT CSINÁLNI? HÁT PERSZE...



Alien Resurrection

„Ez nem agyatlan gyilkolászás; az Argonaut tovább növelte a feszültséget

KARTOTÉK

KIADÓ	Fox Interactive
FEJLESZTŐ	Argonaut
MEGJELENÉS	Szeptember
KORHATÁR	15 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

A film videojátékká válása már akkor eldőlt, mikor a leszállóhajó lezuhant, és Hudson kinyilvánította egyéni véleményét („Game Over"). Jobb receptet már álmodni sem lehetne: nagy űrhajók, gyilkos szörnyek, és a berendezést felaprító fegyverzet; azonban az *Alien*-filmek sötét hangulatát nehéz volt a konzolképernyőkön visszaadni. Leginkább arról szóltak a játékok, hogy legyilkoltad az első utadba kerülő idegent, aztán a többi szerencsétlen rovaron tovább finomítottad a technikát. Magyarán szólva közönséges lövöldözős programokról volt szó, ahol a szörnyek véletlenül épp Alien-formájúra sikeredtek. Egészen mostanáig...

Minden tiszteletünk az Argonauté, akik, bár a játékuk az átlagos negyedik részen alapul, sikeresen vegyítették a James Cameron-rendezte második rész akciófilm-hangulatát az első sötét, ijesztő atmoszférájával. A fejlesztők azt állítják, hogy a játékra a legerősebb hatást a PC-s *Half-Life* gyakorolta, de az *Alien Resurrection* inkább a Capcom módszerrel él – klausztrofóbiás ijesztgetés, hirtelen erőszakkitörésekkel. Korlátozott számú lőszerrel.



Láthatunk még egy intro-képernyőt is, ahol felkérik a játékost, hogy sötétben játsszon, és van egy opció, amely a TV fényerejét állítja be a maximális félelem hatás eléréséhez. Ez egyébként nem csa humbug – ahhoz elég lenne egy figyelmeztető szöveg a gyenge idegzetűeknek

Mindezen rémségek helyszínéül pedi a USS Auriga *Doom*-os fémfolyosói szolgálnak, ahol az ostoba katonai tudó sok klónozták halott hősnőnket, kiszedt belőle kedves kis parazitáját, majd DNS-ének segítségével kitenyésztettek egy csapatnyi nagy, gonosz idegent; katonai célokra. Egy csapatnyi rosszfiú érkezik e friss szállítmány áldozattal, akik az idegenek táptalajául szolgálnak majd. Ripley magához tér, és rájön, hogy nem teljesen ember. Az idegenek megszöknek, és a Föld felé tartó hajón elszabadul a káosz...

A küldetések lazán követik a mozifilm cselekményvonalát, és az események ha tározzák meg a karakterváltásokat is. Elő ször Ripley szerepét alakítod, aki csak ar törekszik, hogy kijusson a cellájából, és épségben elérjen a zsoldosokig; aztán te



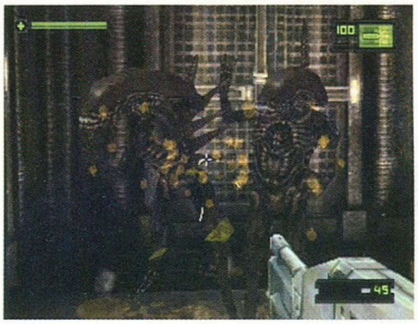


Rántotta rendel! Egyből lődd szét a még ki nem kelt tojásokat, mert az arctámadókat sokkal nehezebb megölni





A vízalatti részek, ha lehet, még ijesztőbbek. A rossz látási viszonyokkal és a tompított hangokkal a reflexeidnek még jobban kell működnie



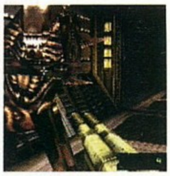
HOGY KELL...

IDEGENEKET ÖLNI?

Menjünk csak végig...



PISZTOLY
Állandó társad. Végtelen lőszer, azzal a nem elhanyagolható rossz tulajdonsággal, hogy alig karcolja meg az idegeneket...



SHOTGUN
Már izmosabb, csak itt is van egy kis bibi... ahhoz, hogy bármilyen sérülést okozhass, intim közelségbe kell kerülnöd



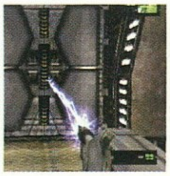
PULSE RIFLE
Bármilyen távolságra hatásos, de sajnos rettenetes tempóban zabálja a lőszert.



FLAME THROWER
Nem túl hatásos nagy területre, viszont nagyszerűen alkalmas az arctámadók elpusztítására, és a kis helyeken való gyors tisztogatásra.



LASER
Elméletileg egy lövéssel öl. Ez persze attól is függ, milyen pontosan célzol feszült helyzetben.



ELECTRIC GUN
Végtelen lőszer, de ha feltöltetlenül lősz, csak egy hatástalan nyikkanásra képes. Tartogasd az Újszülöttel való utolsó összecsapásra.

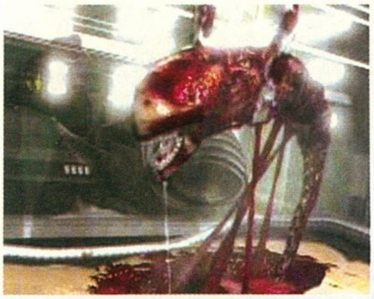
azzal, hogy a lőszert ritka kincsként kezeli.”

vagy Cell andriod, akinek a küldetése – az energiaszolgáltatás visszaállítása és az ajtók kinyitása – már jóval veszélyesebb; később az irányítás az egyik keményvonalasabb Alien-vadászé, akinek egyszerűen le kell gyilkolni a lehető legtöbb idegent úgy, hogy – jó esetben – őt ne gyilkolják le. A pánik sújtotta alsó, vízi szintektől eltekintve a környezet ritkán változik. Folyosó folyosó után, fel a létrán, le a létrán, keresztül a szellőzőaknán a kicsapó gőz-sugarak, elektromos kisülések, miegymás között. Nincs havas pálya, sem kinti részek, sem kis pihenő. A rejtvények nagyrészt kar-húzogatásból és gombnyomogatásból, valamint (valljuk be őszintén) a *Resident Evil*-ből lopott kombinációs zárakból és nevetséges logikai feladványokból állnak. Az, hogy a játékos sosem jut az űrhajó falain kívülre, azt a hatást kelti, hogy nem egy játékot játszol, hanem valójában ott vagy a klausztrofóbiás folyosókon.

És ez nem agyatlan gyilkolászás; az Argonaut tovább növelte a feszültséget azzal, hogy a lőszert ritka kincsként kezeli. A lőszeresládák nem hevernek ott csak úgy a szobák közepén – kutatni kell utánuk ládákban, sötét beugrókban. Az idegenek támadásai majdnem mindig meglepőek, gyorsak, és ami a legfontosabb, intelligensek. Lehet, hogy meghallasz egy közeli sziszegést, és a mozgásérzékelő csipogását, és a falnak veted a hátad; azonban mikor az öreg savas-szájú végül megjelenik, nem rohan bele öngyilkos módon egy golyóözönbe: a kifejlett idegenek falról-falra ugrálnak, csoportokban, vagy hátulról támadnak. Az arctámadók még rosszabbak, mert a tojásból való kikelés után összevissza ugrálva haladnak, de a fő irányuk mégis te leszel. Vagy gyorsan lekapod őket, vagy eltöltesz egy kellemetlen percet azzal, hogy megpróbálsz találni egy hordozható orvosi egységet, amely kioperálja mellkasod hívatlan lakóját.

Bár a játékban csak kétfajta idegen szerepel, a változatosságot a támadások intelligenciája és moziszerűsége biztosítja. Például egy későbbi szinten Ripley-nek keresztül kell kúsznia egy kacskaringós szellőzőrendszeren, persze a villódzó fényekkel. Egyszer csak beindul a mozgásérzékelő, két helyen jelezve – egy előtted, és egy mögötted... hát igen; a falakból jönnek ki.

Az irányítás nagyon PC-szerű (a fel-le nézés elengedhetetlen a célzáshoz), és ahhoz, hogy normálisan használhasd, egy tisztességes analóg joypadre lesz szükséged. A grafikánál az ecsetvonások elég elnagyoltak, így amikor közelebb érsz, az összemosottból pixeles és darabos lesz. A Fox Interactive rendelkezésére álló hangstábot tekintve szégyen, hogy nincs több interaktivitás a szereplők között; beszédet kizárólag az átvezető jelenetek között hallani. És, ami a legbosszantóbb, hogy bár a lőszer általában elégnek bizonyul a feladatokhoz, a játék nehéz. Nagyon, nagyon nehéz. Még könnyű fokozaton is nehéz. És itt érkezünk el a mentési pontok problémájához – szintenként kettő vagy három van csupán. Miért nem lehetett több mentési pontot beletenni, csak nehezen felszedhető tárgyak képében? Akkor legalább ügyesnek kellett volna lenni a megtalálásukhoz, hogy ha azután meghalsz, a legközelebbi alkalommal finomhangolhasd a mozdulataidat, ahelyett, ▶





Lőj! Ha ilyen közel engedsz magadhoz egy idegent, valószínűleg ezt láttad utoljára. (a vad, kétségbeesett kontroller-gyűrésről most nem közlünk képet)





Kér még valaki tüzet? Az idegenek nem ijednek meg a lángok látványától, de azért megsülni ők is megsülnek.



„Nagyon, nagyon nehéz. Még könnyű fokozaton is nehéz."

▸ hogy a pálya közepétől a végéig el kellene magadat küzdeni egy csipetnyi energiával.

Ezek a bosszantó jellemzők azonban legtöbbször a háttérbe szorulnak a kidolgozottság és az igényesség mögött. A játékhoz (az Apa elnevezésű fedélzeti számítógéphez) a film Apa-hangját is szolgáltató Steven Gilborn adta a tehetségét, és a profizmus érződik rajta; a szétlőtt idegenek savat fröcskölve vergődnek a földön; és ami a legfontosabb, a játékos mozgása élethű futás és séta, nem pedig a szokásos vízszintes csúszás.

Az apró hibáktól eltekintve a PlayStation tulajdonosok végre a kezük közé kaparinthatják az igazi Alien-játékot, amire eddig nem volt lehetőségük. ■

Andy Lowe



Állj! Állj! Ha az Argonaut tanácsa alapján a sötétben játszol, egy héten belül idegronccsá válsz

HOGY KELL...

KISZEDNI MAGADBÓL A HÍVATLAN LÁTOGATÓT

Ha elszúrod az arctámadó leszedését...



Az Idegen/emberi mennyországba jutsz, ahol az idegenek ugyan nem támadnak, de a sebesen csökkenő vörös sávból rájöhetsz: fogytán az időd.



Kutasd át a területet, és egy sötét sarokban rá is lelsz majd egy hordozható sebészeti csomagra



Vedd föl és használd, de gyorsan. Egy kis belsőséges vizsgálat, kiderül, hol az idegen benned, és már kis is szedte a sebészkütyü. Jó hír: újra ember vagy. Rossz hír: ezt az idegenek is tudják...

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ

MEDAL OF HONOUR (PSM 07 9/10)
Küldetés-alapú első személyű lövöldözős, bár inkább Achtung, mint Alien

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	A hátterek jók, még ha darabosak is. Világítás, idegenek: korrekt	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Nincs sok rejtvény – csak hangulat. Picit egyhangú	7
■ ÉLETTARTAM	Nehéz a kevés mentési hely miatt. Kitart egy ideig	8

■ ÖSSZKÉP
Az eddigi legsikeresebb kísérlet az Alien filmek játékkonverziójára. A rejtvény-fanatikusoknak nincs elég fejtörő, az eszement lövöldözést kívánóknak túl kevés a lőszer, de az összkép kellemes.

8 TÍZB

A THQ LABDÁKKAL PRÓBÁLKOZIK, TALÁN VALAMI KÜLÖNÖS REJTVÉNYJÁTÉK KÉSZÜL?



Ballistic

KARTOTÉK

KIADÓ	THQ
FEJLESZTŐ	Mitchell Corporation
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

Már egy ideje az Acclaim lerakta a puzzle játékok alapjait a *Bust-A-Move* sorozattal. A legtöbb PlayStation rajongó játékai között biztosan találni elvétve egy-két fejtörő puzzle játékot, ám a THQ most úgy döntött, hogy nehéz munkával, de belekóstol abba a híres nevezetes nagy habos tortába. Nos, a THQ nem a hagyományos *Bust-A-Move* sorozat újabb részét készítette el, hanem valami teljesen mást. A *Ballistic* lényege az, hogy ne engedjük az állandóan fogyatkozó labdákat a kép közepébe keveredni. Úgy tudod ezt elkerülni, hogy három vagy több golyót tömörítesz egyszínű csoportokba, de ezt is gondosan előre meg kell tervezni. A nemkívánatos labdákat általában el lehet tüntetni a képernyőről, ami egy kicsit megkönnyíti a helyzetünket, de egy stratégiai elem elmozdítása...na, ehhez kell nagy koponya. Háromféleképpen lehet játszani, van a Panic Mode: ahol egyre jobban nő a labdák sebessége, van a Stage Mode: ahol minden egyes labdát el kell tüntetned a képernyőről, és van a Two-Player Mode, ahol ketten tudjátok összemérni az erőtöket. Főleg a kellemes kis dub muzsikája a játéknak az, ami tovább fokozza a hangulatot. Most már itt lenne az ideje annak, hogy valamelyik játék kiérdemelje a puzzle-ok királya címet, de az egyszer biztos, hogy nem ez a játék lesz. ■

Catherine Channon



A hagyományos puzzle játékoknak is sok formáját ismerjük már PlayStationön, de a THQ most megszakítja a sorozatot



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Nem túl inspiráló, és sokkal összetettebb is lehetne	5
JÁTSZHATÓSÁG	Sajnos, hiányzik belőle az egyéniség	5
ÉLETTARTAM	Ez egy puzzle játék	6

ÖSSZKÉP
Nagyon kevés dolog van a *Ballistic*-ban, ami másra is hasonlít, de még így sem az igazi. Úgy, mint a többi ilyen játék, egyben frusztráló és egyben szórakoztató jellegű is.

6 A TÍZBŐL





A felszíni küldetéseknél közel kell repülnöd egy bolygóhoz. Azonkívül hogy az ellenfelek megsemmisítése a cél, oda kell figyelned a gravitáció okozta változásokra is.



Ha rálősz az ellenség energiapajzsára, akkor az világítani fog. (balra) Viszont, ha egy barátságos űrhajó mellé repülsz, belekerülsz a pajzsa fedésébe. Így nem lőhetsz, viszont attól sem kell félned, hogy téged talál el valaki.



NE KERESS BENNE LOGIKÁT HEGYES FÜLŰ BARÁTOM. MA UGYANIS HÁBORÚBA INDULUNK.



Star Trek: Invasion!

Ennek a játéknak van eddig a leglátványosabb és a legpompásabban

KARTOTÉK:

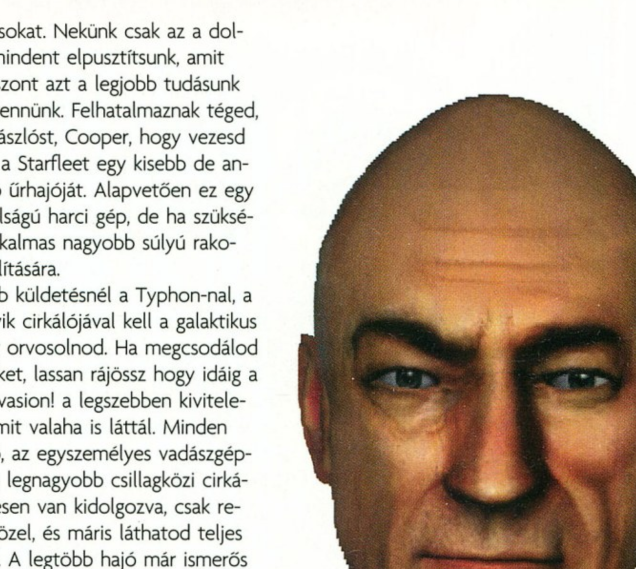
PlayStation Magazin
KEDVENC JÁTÉK

KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Warthog
MEGJELENÉS:	Szeptember
KORHATÁR:	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy vagy kettő

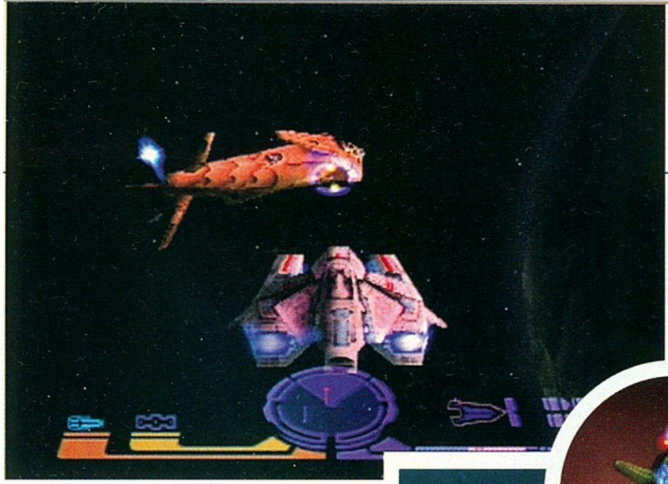
A Star Trek sorozat rengeteget változott azóta, mióta Gene Roddenbury először megálmodta a szűk ruhás, univerzumokat bejáró és enyhe filozófiai töltettel megáldott rejtélyeket megfejtő űrjárókat. Régen még hűlt helye sem volt ennek az intergalaktikus fontoskodásnak, vagy a mára már rendhagyóvá vált dimenziók közötti ingázásnak. Csak a radaron megjelenő, furcsán mozgó nagy tárgyakra figyelt fel a legénység. Jean-Luc Picard csak nagy óvatossággal közelítette volna meg, pontos leírást szerezve a tárgyról mielőtt meghozta volna fontos döntését, viszont ha Kirk-ön múlna, gúnyolódva felhúzná nyakig a cipzárját és szó nélkül rájuk lőne két fotontorpedót.

Így romlott és javult a *Star Trek* filozófia. Szerencsére a *Star Trek*: Invasion! Tökéletesen ötvözi a két világot, a mára már hagyományossá vált fantasztikus űrhajókkal, és a régi sorozat először-lőj-aztán-kérdezz hozzáállásával. Sajnos a játékban nem mi hozzuk meg a nagy döntéseket, hanem a Starfleet Command-tól kapjuk a parancsokat. Nekünk csak az a dolgunk hogy mindent elpusztítsunk, amit csak kell. Viszont azt a legjobb tudásunk szerint kell tennünk. Felhatalmaznak téged, mint fiatal zászlóst, Cooper, hogy vezesd a Valkyrie-t, a Starfleet egy kisebb de annál gyorsabb űrhajóját. Alapvetően ez egy rövid lőtávolságú harci gép, de ha szükséges, akkor alkalmas nagyobb súlyú rakományok szállítására.

A legtöbb küldetésnél a Typhon-nal, a Starfleet egyik cirkálójával kell a galaktikus problémákat orvosolnod. Ha megcsodálod a fenti képeket, lassan rájössz hogy idáig a *Star Trek*: Invasion! a legszebben kivitelezett játék, amit valaha is láttál. Minden egyes űrhajó, az egyszemélyes vadászgéptől kezdve a legnagyobb csillagközi cirkálóig tökéletesen van kidolgozva, csak repülj hozzá közel, és máris láthatod teljes pompájában. A legtöbb hajó már ismerős lesz a filmsorozatból, mondjuk a Klingon Warbird, a Borg Cube vagy az Enterprise űrhajó maga. Ugyanis ezekkel a cirkálókkal sűrűn fogsz találkozni a játék folyamán



Star Trek: Invasion!







Sokszor kell majd szembenézned a Dávid és Góliát elmélettel. Mondjuk ha egy mini-űrhajóval mész csatába egy hatalmas cirkálóval szembe, és csak egy felületes pilóta a bajtársad. Hát, nem túl biztató...

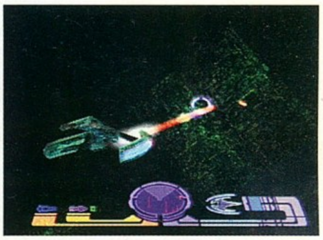


Ismerős lehet már a Starfleet számítógépének az összekötő felülete. (lent) Emellett Worf és Picard szereplése hitelesíti igazán a játékot.



HOGY KELL...

GYŐZNI A KÖZELHARCBAN.



A közelharc művészete nagyon cseles tud lenni. Csak azt az egy dolgot tartsd az eszedben, hogy egy nagyon jól manőverezhető kis űrhajót irányítasz, amivel könnyűszerrel tudsz köröket írni a levegőben.



Az ellenséges gépek mindig szemből fognak támadni, aztán ha a rádzúdított golyózápor után elmentek melletted, gyorsan megfordulnak. De ha te eközben nyomva tartod a lövés-gombot, akkor a célkeresztedben marad az ellenség, mialatt te a hajó mögé kerülhetsz.

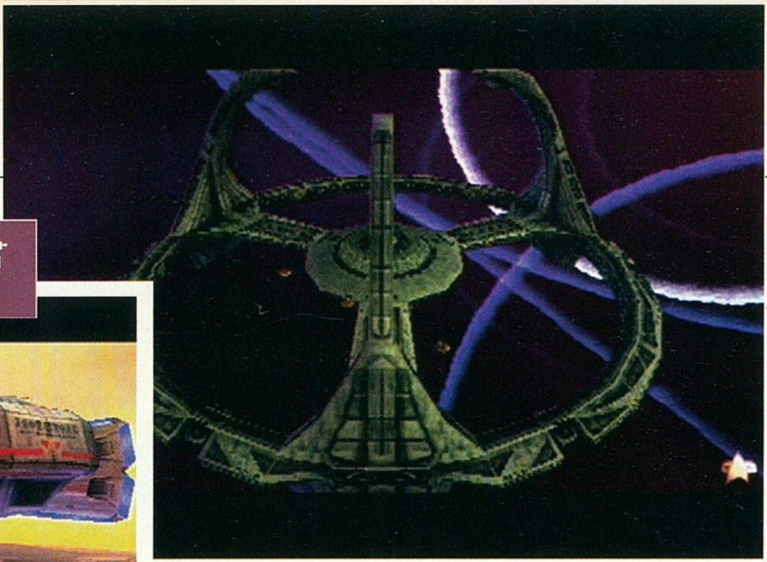


És ekkor jön el a te időd, amikor megsorozhatod egy pár fotontorpedóval. Viszont szembe kell nézned azzal a ténnyel, hogy minden egyes űrhajónak meglesz a maga támadási taktikája, de idővel mindet kiismerheted és könnyűszerrel legyőzheted.

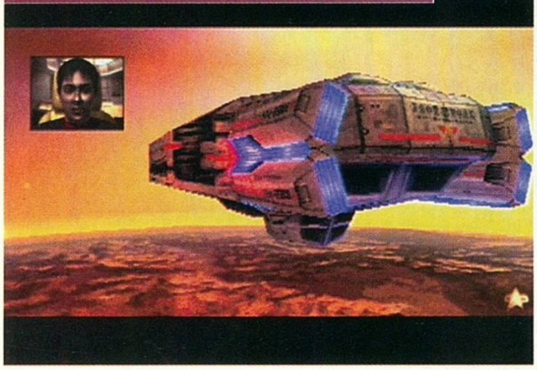
kivitelezett háttere, amit valaha is láttál."

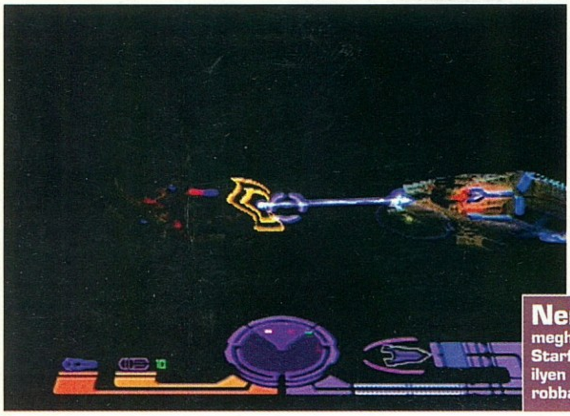
Patrick Stewart, azaz Monsieur Picard kommentárjával kísérve. A tűzerő igazi színfolt, és ha meglátod a pályákat, szabályosan kivirágzol. Bármi is történjen a képernyőn, az események sosem szakadnak meg. És a legkáprázatosabb, a legvalósághűbb háttérrel megáldott játékot csak szeretni lehet. Egyszóval az elképesztő vizuális megvalósítás a fotelbe fog szegezni. Csak a gyakorló pályákon repkedhetünk kedvünkre egy kicsit, a már a repülős játékokból jól ismert repülj-át-a-karikán módszerrel. Ha a hajó orrát túlságosan előre döntöd a karika szélének, akkor úgy elkezdesz pörögni tőle, hogy szinte leesik a gép páncélbevonata. Ettől a kis frusztrációtól eltekintve, a játék ezek után zökkenőmentes. Minden értelemben. Ha már befejezted a gyakorlást, rögtön tűzhetsz ki az űrbe egy kis kitüntetésgyűjtésre. Az első küldetések még nagyon egyszerűek. Eleinte a Romulan-okkal kell harcolnod, akik a teherszállító-hajókat akarják megkaparintani, de említenem sem kell, hogy te ezt meg fogod akadályozni. A Valkyrie űrhajók vadonatújak, még sehol nem találkozhattál velük, ugyanis a Paramount cég kifejezetten az *Invasion*-re tervezte őket, a már jól bevált Borg technikai felépítésére támaszkodva. Nos, a gonosz gumifejű kiborgok ismét feltűntek a színen. És vajon merre tartanak? Hát, természetesen a Föld felé. Tehát azt már biztosra állíthatjuk, hogy ők állnak a kozmikus összeesküvés mögött. A Borg-ok pedig már fegyverkeznek a Starfleet felügyelete alatt. De ez még nem minden, ugyanis egy ősi faj, a Kam'Jahtae-k is elkezdenek körülötted alkalmatlankodni. Néhány kezdetleges csatát kell majd megvívnod a bogaras Kam'Jahtae katonákkal, akik hihetetlenül arcátlan harcmodorukról, és a könnyedén elpusztítható űrhajóikról híresek szerte a galaxisban.

Eltérően a már megszokott *Star Trek* univerzumi gépezetektől, ezek a bogarak nem nagy hajókkal, hanem temérdek kicsivel vannak felfegyverkezve, ami viszont néha talán még hasznosabb is. Leginkább az Attack Marshall-októl kell félnünk, ugyanis azoknak a páncélzata olyan erős, hogy a nagyobb űrhajókat lazán tönkre tehetik, úgyhogy hasznos őket elsőként levadászni. Egy Valkyrie-t harcban irányítani nem egy leányálom, de a küldetések alatt belejössz és a későbbiekben űrhajód rejtett kapacitásaiba is betekintést nyerhetsz. Sok dolog vár rád ahelyett, hogy csak a hajót irányítanád. Például szemből egy másik űrhajó megtámad, oldalról hirtelen megkerülheted és hátbatámadhatod, vagy ha pont a tűzvonal közepébe kerülsz szupersebességre kapcsolva elmenekülhetsz a nem éppen barátságos helyszínről. Tehát minden a leleményességeden és a hajó irányításából szerzett rutinodtól függ. Ha szakítasz egy kis időt az összes manőverre, meglepődve fogod tapasztalni hajód sokszínűségét. A taktika az, amivel könnyen nyerhetsz a csatákban. Viszont vannak igazán meglepő fordulatok is a játékban. Ahogy a Borg űrhajók módosítják a pajzsukat, hatástalanítva az ellenük használt lövedékeidet, hogy csak közelharcban tudd őket megsebesíteni. Vagy a pompás effektek, amint betörsz egy ellenséges űrhajó energiapajzsába, majd ha lelőtted még egy ideig irányíthatatlanul pörög az űrben mielőtt még atomjaira robbanna. ▶



Minden egyes küldetés elején a hajó kapitányától tudod meg a feladatodat, vagy hallgatod meg a sikertelen feladat miatt kiérdemelt lelki fröccsödet.







Nem kell fontos döntéseket meghoznod, azt hagyd csak a Starfleet-re. Te csak robbantgass, ilyen grafika mellet, ugyanis a robbanások káprázatosak.

„Ez egy kitűnő 3D-s űrbéli lövöldözős játék"

▶ Ha cinikusak akarunk lenni, mondhatjuk, hogy az *Invasion* nagyon hasonlít a *Colony Wars*-ra. De ez mégsem teljesen igaz, ugyanis a sokszínűsége vetekszik minden eddigi játékkal. Tehát rövid jellemzéssel: ez egy csodálatos 3D-s űrbéli lövöldözős játék, hihetetlen grafikával, lebilincselő sztorival és a részletekre tökéletesen ügyelő pontossággal megtervezett kivitelezéssel. Ez azért mindenkinek szöget üt a fejébe. Ez a legjobb *Star Trek* játék bármelyik létező konzolon megjelent rész közül. Ellenállni felesleges. Egy ilyen invázótól még a földlakók is örömtáncot járnának. ■

Al Bickham



Könnyű irányban tartani magadat, mert a hatalmas játékvilágban sok a jelzőpont.

HOGY KELL...

ELPUSZTÍTANI A BORG CUBE-OT.



A Borg, amit meglehetősen gyöpöttagyú fasiszta idióták irányítanak - bizonyítja ezt az a tény, hogy óriási kocka alakú űrhajókkal pásztázzák át a galaxist. Az *Invasion!*-ben lehetőséget kapsz arra, hogy te döntsd el melyik számodra a legkézenfekvőbb támadási taktika.



Miután levadásztad az összes kísérő hajót, repülj be a szellőzőnyíláson, hogy megkeresd a főgenerátort. Belül a kivezető csöveket őrtornyokkal védik, úgyhogy tökéletesen kell navigálnod, hogy elpusztíthasd a generátort.



Lődd szét az űrhajó erőmagját, majd gyorsan húzd el onnan a csíkot, ha nem akarod, hogy megpörkölődjön az űrhajód fara. Nem kellett volna inkább az Ezeréves Sólyommal berepülnöm, lehet hogy azzal könnyebb dolgom lett volna?

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

COLONY WARS: RED SUN
(PSM10 8/10)

Colony Wars, fényesre csiszolva. Tömör gyönyör.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Gyönyörű. Nem hittünk a szemünknek.	10
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Gyorsabb, szebb, de mégis egy kicsit *Colony Wars*.	9
■ ÉLETTARTAM:	Rengeteg küldetés és két játékos mód.	8

■ ÖSSZKÉP:
Mi történt most hirtelen? A *Star Trek* játékok sosem voltak még ilyen izgalmasak. Az *Invasion* az eddig létező legszebb 3D-s lövöldözős játék a Playstation történetében. A legszebb eddig elkészült *Trek* rész.

9
A TÍZ

Egyéves előfizetés esetén, teljes verziós játékot küldünk ajándékba.



AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves előfizetés esetén, megajándékozunk egy teljes verziós játékprogrammal.

TELEFON:	467-67-20
FAX:	457-11-25
E-MAIL:	PSM@CMK.HU
POSTA:	MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzu

Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink
az újságot mostantól
lott küldeményként
kapják.

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre	15 990 Ft (1 szám 1 333 F
Fél évre	8 990 Ft (1 szám 1 498 F

Kívánj EGYET

SZÍNES KRISTÁLYOKRÓL ÁLMODSZ? VAGY EMBEREVŐ DINÓKRÓL? ESETLEG VONATOKRÓL ÉS MOTOROKRÓL? AKKOR JÓ HELYEN JÁRSZ. TÜNDÉRKÉNK VALÓRA VÁLTJA ÁLMAIDAT...

KÉRTE: **VARGA ATTILA RÁCKERESZTÚRRÓL**

HOGYAN... VÍVJUK MEG JÁTÉKHÁBORÚNKAT

TOY STORY 2

Szint kiválasztása
Az „Options" képernyőn pötyögd be: →, ←, ◎, △, △. Így az összes szint elérhető lesz. (De a „Pizza Planet Token"-eket így is össze kell gyűjtened!)

Elemek
A „Bombs Away" szinten menj végig balra, ott lesz az első elem. Ezután menj végig jobbra, ott találod a másodikat.

Zöld lézerek
A zöld lézer egy lövéssel megöli az ellenséget. Találsz egyet Andy házában (Andy's House) a garázsban. Mássz fel a kisbusz tetejére és meglátod a lézert. Egy másikat Andy házának szomszédságában találsz (Andy's Neighborhood). Keresd meg az összetört kocsit, a lézernek ott kell lennie az orrod előtt. A harmadik lézert az „Alleys and Gullies" szinten találod. Fordulj jobbra, amint meglátod az első repülős dobozt.

Fáramászás
Az „Andy's Neighborhood" szinten mássz fel a hintára, onnan a másik hintára, onnan pedig tovább a kerékre. Mássz fel a kötélen, és ugorj a fa tetejére. (Találsz legfelül egy papírsárkány-főnököt, továbbá, amikor először mászol fel, megjelenik Hamm. Ha hozol neki 50 érmét (coins), kapsz tőle egy „Pizza Planet Token"-t.)

Zöld katonák
Az „Andy's Neighborhood" szinten üldözőbe vesz téged egy traktor, de te ne menekülj ki az udvarból, hanem fordulj meg, és meglátod az első zöld katonát. Menj fel a lépcsőn és közelítsd meg. Fel fog ajánlani neked egy „Pizza Planet Token"-t, ha megtalálod mind az öt társát. Őket már nem nehéz meglelni, csak figyeld a lángokat.

Krumpli úr szeme
Mássz mindig felfelé az építkezésen és meg fogod találni Mr. Potato Head szemét. A jutalmad nem marad el.

A felhúzós robot legyőzése
Akkor lődd a lézerrel, amikor éppen felhúzza magát.

A légkalapács legyőzése
Szerezd meg Mr. Potato Headtől (a szeme megtalálásáért) a „korongvetőt". Lődd a légkalapácsot, és ne engedd túl közel magadhoz, mert ő akkor visszalő. (Ugyan csak 10 korongot kapsz, de ezeket újra meg újra felhasználhatod.)

Az utolsó szint főnökeinek legyőzése
A következő sorrendben győzd le őket: Gunslinger, Blacksmith, Old Prospector. Az elsőhöz használj lézert, a másik kettőhöz pörgettyűt (spin).

KÉRTE: **SZEBENI DÁNIEL CSÖMÖRRŐL ÉS SZILÁGYI ZSOLT**

HOGYAN... ÉLJÜK TÚL A DÍNÓK TÁMADÁSÁT

THE LOST WORLD

Szint kiválasztása és mozizás
Írd be háromszor a következő kódot: ⊡, ⊗, ◎, △, △, ⊗, ⊡, ◎, △, ◎, ⊗, ⊡. (Ügyet se vess rá, ha közben a gép kiírja: „invalid password.")

59 élet
A „Press Start" képernyőn nyomkodd végig: △, ⊗, ⊡, △, ◎, ⊗, ⊡, ◎, ⊡, △, ⊗, ◎. Ezek után hangeffektek nélkül kezdődik el a játék. Szállj ki, menj az „Options" menübe, állítsd „On"-ra a „Sound Effects" menüpontot, és írd be a kódot még egyszer.

Szabad mozgás
Kezdj új játékot „Human Prey" vagy „Hunter" szinten. Tartsd lenyomva az L1+↑ gombokat és nyomd le az ⊗+⊡ gombokat. Így a szereplőd szabadon mozoghat az egész szinten, és gyorstüzelő fegyvert kap, ráadásul tüzelés közben sérthetetlen is lesz.

A szintek kódjai
Írd be a megfelelő kódot, és máris 99 élettel kezdheted a kívánt szintet.

Szint	Kód
Compy	⊗, ⊗, ◎, △, ⊡, ⊗, ⊡, ⊗, ◎, ⊡, △, ⊡
Human Hunter	⊡, ⊡, △, ◎, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊗, ◎, △
Velociraptor	⊗, ⊗, ◎, △, ⊡, ⊗, ⊡, ⊗, ⊡, ⊡, △, ◎
T. Rex	⊗, ⊗, ◎, △, ⊡, ⊡, ⊡, ⊗, △, ⊡, △, ⊡
Human Prey	⊡, ⊡, △, ◎, ⊗, ⊗, ⊡, ⊡, △, ⊗, ◎, △

TOP TIPP

Xena

Kérte: Petőfi Gábor Székesfehérvárról

Sérthetetlenség
A főmenüben nyomkodd végig: ↑, ↑, ↑, ◎, ⊡, ↑, →, ←. Ha jól csináltad, a játék kis hanggal jelzi.

Teljes pajzs és támadás
A főmenüben nyomkodd végig: △, ⊡, △, ⊡, ⊡, ↑, ↑, ↑. Ha jól csináltad, a játék kis hanggal jelzi.



KÉRTE: **KAZI MARCELL** HERENDRŐL

HOGYAN... **SZEREZZÜK MEG A KRISTÁLYOKAT**

CRASH BANDICOOT

Bokszoló medve
Ha teljesítesz egy szintet, valamilyen kristályt kapsz jutalmul. A legtöbb szinten ez fehér színű – ezekre csak a játék utolsó szintjéhez lesz szükséged. A színes kristályok megszerzése azonban elengedhetetlen feltétele bizonyos szintek teljesítésének. Ezeket a következő szintekért kaphatod meg:

Zöld Kristály: 10. SZINT -- The Lost City (2. Sziget)
Tipp 1: Az első két láda elpusztításához a szint bejáratánál csak le kell ugranod a párkányról. Majd úgy térhetsz vissza a rendes játékmezőbe, hogy átugrod a fém gerendát.
Tipp 2: Van egy felkiáltójeles láda a negyedik kamrában ezen a szinten. Ugorj a jelöletlen láda tetejére és nyomd meg még egyszer az ugrás gombot.
Tipp 3: Amikor elkezdesz leereszkedni a szint tetejéről, jól figyeld a bal oldalt. Egy második felkiáltójeles ládát fogsz találni. Aktiváld, és 6 doboz fog megjelenni a szint felső részének kezdetén.

Arany Kristály: 17. SZINT -- Generator Room (3. Sziget)
Tipp: Először a párkányon található ládákkal végezz, de ne időzz ott túl sokáig, mert leomlik az egész. Ezután menj vissza és pusztítsd el az ösvényen található ládákat. A többi nem okozhat gondot.

Kék Kristály: 19. SZINT -- The High Road (3. Sziget)
Tipp: A szint elején menj hátrafelé a lebegő mangóig. Ugorj át fölötte és két deszka fog megjelenni, hogy le ne zuhanj. Ugorj nagyokat a képernyő felé, egy idő után eléred a szilárd talajt, ahol 4 rejtett láda vár rád.

Vörös Kristály: 20. SZINT -- Slippery Climb (3. Sziget)
Tipp: A szint megoldásának titka a pontos ugrások és a Crash képességeinek határáig való eljutás. És türelem...

Bíbor Kristály: 21. SZINT -- Lights Out (3. Sziget)
Szükséges hozzá a Sárga Kristály!

Tipp 1: Miután aktiváltad a Sárga Kristályt, a szint másféle végződése válik lehetővé. Így tudod elnyerni a „Fumbling in the Dark" szint kulcsát. (A Sárga Kristály átjárót a szint felénél találod.)
Tipp 2: Törd össze az összes ládát „Fumbling in the Dark"-ban és megkapod „Lights Out" Bíbor Kristályát.

Sárga Kristály: 24. SZINT -- The Lab (3. Sziget)
Tipp: Időzítés, időzítés, időzítés... Ha túléled a szintet, tiéd a Sárga Kristály.

Ha lusta vagy végigugrabugrálni a fenti szinteket, létezik egy SZUPERKÓD is a játékhoz:
a „password" menüpontba kell bepötyögni, és elérhető lesz mind a 32 szint, az összes kristály és mind a két kulcs. (Az első sor beírása után fog csak megjelenni a másik két sor, ahol folytathatod a kód beírását.)
Ez pedig a következő:
△, △, △, △, ⊗, □, △, △
△, △, □, ⊗, △, ◎, △, △
△, ◎, □, △, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

KÉRTE: **SZABÓ ATTILA TAKSONYBÓL ÉS PETŐFI GÁBOR SZÉKESFEHÉRVÁRRÓL**

HOGYAN... **SZÁGULDOZZUNK KÖNNYEDÉN**

ROAD RASH 3D

Potyautazás
Verseny közben egykerekezéshez nyomd le kétszer az ⊗-et, majd addig nyomogasd az ⊗-et, amíg rá nem hajt egyik kocsi a másikra. Ekkor fékezz (□). Ha jól csináltad, a motorod „ráakaszkodik" a kocsira, és az húzza tovább.

Frontális ütközések elkerülése
Verseny közben, éppen mielőtt nekimennél egy szembejövő kocsinak, egykerekezéshez nyomd le kétszer az ⊗-et. Ahelyett, hogy nekimenne, a motorosod ugratónak fogja használni a kocsit.

Speciális ütés
Verseny közben tartsd lenyomva a ↑ gombot és nyomd meg a ◎-t. A motorosod addig tartja a rúgó pozíciót, amíg nyomva tartod a ◎-t. Ezt a taktikát mindenféle más ütéssel is használhatod.

Speciális rúgás
Verseny közben tartsd lenyomva a Le gombot és nyomd meg a ◎-t. A motorosod addig tartja a rúgó pozíciót, amíg nyomva tartod a ◎-t.

Dupla károsodás előre nézve
Verseny közben tartsd lenyomva az L2 + R2 gombokat, miközben előre nézel „messzi" nézőpontban.

Büntetés elkerülése
Azonnal szállj ki a játékból és kezdd újra az adott versenyt, miután leállítottak a rendőrök.

Felfedezőút
Lassíts, amíg a sebességed el nem éri a nullát, és állj meg. Ezután nyomd le a L1 + R1 + ↑ gombokat. A versenyződ le fog szállni a motorról, és körülnézhetsz vele egy kicsit a környéken.



TOP TIPP

Chase The Express

Kérte: Sipos Attila Budapestről

„Helló PSM Tündér! Elakadtam a *Chase The Express* c. játékban. A lézerhálós szoba utáni folyosón vagyok, ahol nem lehet rálépni a padlóra, de egy lift felvisz az emeletre. Az emeletről látunk egy csövet, amire rá lehet dobni a kampós kötelet. A kampó meg a biztosíték megvan hozzá, de a kötelet nem találom. Szeretném megkérdezni, hogy hol van. Előre is köszönöm."
Sipos Attila
Budapestről

A kötél a gázkamrában van az ötös kocsiban (cart 5). Ide a számítógépes szobából kinyitott zsilipen át juthattál le (a kód A, C, B, C, ha a gép billentyűit A-B-C-nek nevezzük el). A gázkamrában tedd fel az infra-szemüveget, és menj lassan a szoba másik végébe. Keresd meg a kapcsolót és nyomd meg, majd menj vissza a bejárathoz. A padlón heverő kötelet ne felejtsd el magadhoz venni!

CHEAT GYŰJTEMÉNY

KÓDGYŰJTEMÉNY, AMI REMÉL-
TŐLEG ÁTSEGÍT A DOLGOK NEH-
ZÉN. HA ELAKADTÁL VALAHOL,
VAGY CSAK ÉPPEN ÁTUGRANÁ-
A KÖVETKEZŐ PÁLYÁRA...

ABE'S EXODDUS

Következő helyszín
Tartsd lenyomva a R1-t és üsd be:
○ ○ ✕ ✕ □ □ miközben megy a játék.
Megjegyezzük, hogy az utolsó szintet mindenképp végig kell csinálni!

Egy kis FMV-mozi
Tartsd lenyomva a R1-t és üsd be:
↑ ↓ ← → □ ○ △ ○ □ ○ ↑ ↓ ← → ha a főmenü megjelenik.

Szint kiválasztása
Tartsd lenyomva a R1-t és üsd be:
↓ ↑ ← → △ □ ○ △ □ ○ ↓ ↑ ← → a főmenünél.

Legyőzhetetlenség
Játék közben tartsd lenyomva a R1-t és üsd be:
○ △ □ ✕ ↓ ↓ ↓ ○ △ □ ✕

ACTUA ICE HOCKEY

Extra csapatok
Tartsd lenyomva a □ △ és ○ gombokat, amíg egy hangjelzést nem hallasz. Most már a Gremlin all stars és a Sheffield Steelers a te csapatod!

ACTUA SOCCER 3

Az alábbi csapatneveket a TeamCreation képernyőnél tudod megadni:
Bonusz csapatok
PREM CLUBS még 24 csapat
Vicces csapatok
TFF TEAMS 24 mókás csapat
Shearer XXX csapata
SEXY FOOTBALL. Az XXX csapat a „CHT1" alatt jelenik meg.
Leeds United All-Stars
BREMNERS BOOT.
Üvegház-teszt
OZONE LAYER
Nagy fejek
TOP HATS

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

A játék végének megtekintéséhez: nyomd le a ↑-t négyszer, ↓-t négyszer ←-t négyszer és a →-t négyszer a kettes kontrolleren, amikor a „Press Start" megjelenik.
Siess, mert csak négy másodperced van erre.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

Közvetlen kiválasztás
Tartsd lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 gombokat a szereplő kiválasztásnál.
Míg a szelekciós ablak mozog, üsd be:
□ △ ✕ vagy ○.

Kijelzők eltávolítása
Szüneteltesd a játékot, nyomd le:
○ + △ + □ + ✕ majd nyomj SELECT-t.
A folytatás opciók és a reset szelekció eltűnik. A kód újbóli beütésekor eltűnik a „Life" és „Overdirve" kijelző. A normál képernyőhöz üsd be ismét a kódot, de csak egyszer nyomj SELECT-et.

Kosztümök kiválasztása
Győzd le a játékot Naru-val, a hetes szinten. A □ vagy ✕ segítségével választhatsz.

Titkos, speciális mozdulatok
Győzd le a játékot Naruval, majd a váll gombokat állítsd át speciális mozdulatokra. Egyszerre kell ezeket majd megnyomni a spéci mozdulatokhoz.
Figyelem, ez nem minden szereplőnél működik.

Végtelen Soul Bomb
Pauzáld a játékot a START-vel. Az irányításokat konfiguráló opcióknál a L1, L2 R1 és R2 billentyűkkel hívatjuk elő a Soul Bomb-okat. Térj vissza a játékba, nyomd meg a fenti billentyűk egyikét és a ✕-t, hogy kioldj egy Soul Bomb-ot. Evvel a módszerrel végtelen bombát dobhatsz le.

Kézi kameralrányítás
Lépj be a konfigurációs menübe, jelölj ki egy tetszőleges váll-gombot, és nyomj L1 + L2 + R1 + R2-t. Ezután a váll gombok irányítják a kamerát. A kamerát manuálisan forgathatjuk.

„Now Loading" színének beállítása
A kontroller billentyűk bármelyikével lehetséges.

BLASTO

Bébik megtekintése
Fejezd be a játékot, ments meg minden bébit, és ekkor új, „View Babes" opció segítségével megnézheted, amire kíváncsi vagy...

Csalás
Használd az alábbi kódokat a Start képernyő után.
Megjelenést megváltoztat:
↑ ↑ ↓ ✕ △ ○
Légy Evil Blasto!:
↑ ↓ ↑ ↓ ← → ↑ ↓ → ←
Speciális fegyverek:
↑ ↑ ↓ ↓ → ↑ → ↓ ← ↑
Kopoltyú az úszásnál:
↓ ↓ ↓ ← → ↓ → ↑ → →
Kis Blasto:
→ → ← ↓ ↑
Maximális életerő:
↑ → → ← ↓
Kék lézer: → ↑ ↓ ← ↓ ← → ↑ ↓ →
Erős tűzfegyver:
← ← → ← ↑ ← ↓ ↓ ← ←
„Motion sickness" mód:
← ↓ ← → ↓ → ← ↑ ↑ →

BOMBERMAN

Változó elhelyezkedésű blokkok
Ird be: 56565656, 16161616 vagy 49894989 attól függően, hogy kezdő, haladó illetve profi játékos vagy.

Teljes erő

Szint	Jelszó
1	46224622
11	10191019
21	12221222
31	26572657
41	38793879

Show time

Szint	Jelszó
10	3G59E326
20	3D5D49C4
30	8D5A4B26
40	8D5A4BCE

BUST-A-MOVE 4

Extra Szereplők
A főcímnél → → △ ← ←

Tarot Opció
A főcím képernyőnél üsd be:
↑ △ ↓ △ ↑.
Válts az opciós képernyőre, és az alábbi új menüpont jelenik meg: Tarot Reading (Love).

Beszéd Demo
A főcím képernyőnél üsd be:
□ ↑ ← ↓ → ↑ □ ↓ ← ↑ → ↓ □. Válts az opciós képernyőre, és az alábbi új menüpont jelenik meg: Talk Demo

Másik Világ
A főcím képernyőnél üsd be:
△ ← → ← △.

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Vissza a Főellenfél pályákra
Állj a középső platformra.
Nyomd le L1 + R1 + L2 + R2 + △-t aztán nyomj ↑-t mikor Crash fel vagy le mutat.
Csak a korábban már legyőzött Főellenfeleknél lehetséges.

Bonusz voodoo maszk
Nyomd le a ↑ + ○ miután elveszítesz egy életet.

Bonusz szint
Az „Unbearable" szinten várj, míg a második jegesmedve is leesik a hídról, majd ugorj utána, és egy bonusz pályára jutsz.

Extra életek
Ugorj a medvebocs fejére a második „warp" szobában (6-10 szint), így, max. tízszer, egy-egy extra életet szerezhetsz be.

DIE HARD TRILOGY

Die Hard 1 kódok
Szüneteld a játékot, válaszd a „quit" opciót, majd tarts lenyomva az R2-t, és közben az alábbiakat írhatod be:
Sebezhetetlenség:
→ ↑ ↓ □.
Lőszer:
↓ □ □ →.
Célpontok az égbe szállnak:
↓ □ △ ↓.
Fordított irány:
→ □ △ →.
Koordináták:
← ○ ↓ □.
Csontváz mód:
△ 10-szer → → → →.
Ostoba mód:
↓ ○ ○ ↓ △ ↓.
Furcsa halálok:
○ ○ □ □ →.
Fegyverek és kimeríthetetlen lőszer:
→ ↑ ↓ ↓ □ →.

Die Hard 2 kódok
Szüneteld a játékot, válaszd a „quit" opciót, majd tarts lenyomva az R2-t, és közben az alábbiakat írhatod be:
Térkép és sértetlenség:
→ ↑ ↓ □.
Csontváz mód:
↓ □ △ ↓.
Extra lőszer:
→ □ ← ○ △ ↓.
Fergus mód:
○ ↓ ↓ □ ✕ □.
Legyőzhetetlenség:
↓ △ → □.

Szerezd meg a Berettát!
Lődd le a helikoptert, ami a szint elején, a bal oldalon jelenik meg. Miután felrobbant, megtalálod a kétszeres tűzerejű Brettát.

Die Hard 3 kódok
Szüneteld a játékot, válaszd a „quit" opciót, majd tartsd lenyomva az R2-t, és közben az alábbiakat írhatod be:
Big mód:
← △ → ↓.
Fergus mód:
○ ↓ ↓ △ ✕ □.
Autó lebegtetése:
→ □ ← △ ✕ □ ↓.
Flat shaded mód:
↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ←.
Lassú mozgás:
← ↑ ← ← □ ↓.
Madártávlati kép:
○ → ↓ □ △ ←.
Követ a kamera:
↓ ○ ↓ ○.
Nagyon lassú mozgás:
○ ↓ ↓ □ →.
999 turbó:
○ ○ □ □ ↓ ↓ ✕ ✕.
Örök élet:
← ○ ↑ ↓ □ →.
Zajos autó:
→ ○ ← ← □ ↓.
Repülő csészealj mód:
→ □ △ ↓ ✕ ✕ ✕.

DRIVER

Írd be az alábbi csalásokat a főmenüben majd használd a csalás („Cheat") menüt.
Sérthetetlen autó
L2 L2 R2 R2 L2 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1 L1.
Nincs rendőr
L1 L2 R1 R1 R1 R1 L2 L2 R1 R1 L1 L1 R2.
Hátsó kerék meghajtás
R1 R1 R1 R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 L1 R2 R1.
Long suspension
R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 L2 L1 R2 R1.
Mini autók
Gyorsan írd be:
R1 R2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 R1 L2 L2 L2.
az ütközést detektáló zóna ugyanúgy viselkedik, mintha az autók normál méretűek lennének.
Képernyő megfordítása
Gyorsan írd be:
R2 R2 R1 L2 L1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 R2 L1.
Bemutatkoznak a készítők
Gyorsan írd be:
L1 L2 R1 R2 L1 R1 R2 L2 R1 R2 L1 L2 R1.



A HÓNAP AUTÓS JÁTÉKA

Név: Colin McRae Rally 1-2
Kiadó: Codemasters
Értékelés: 9/10
Játék típusa: Rally-szimulátor

Csalások
A neved helyére az alábbi cheat-eket írhatod be:
Buttonbash - Erős gyorsítás
Heliumnick - A mitfárer hangja visítós lesz
Directorcut - Visszajátszás
Kitcar - Turbo boost
(nyomj SELECT-t ha a zöld négyzet világít)
Moreoomph - Motorerő duplázódik
Forklift - Hátsó kerék meghajtás
Trolley - Négykerék meghajtás
Blancmange - Green Jelly Car
Nightrider - Éjszakai verseny

Colin McRae 2
A neved helyére az alábbi cheat-eket írhatod be:
Minden pálya: hellocleveland
Minden autó: onecarefulowner

FA MANAGER

100 millió fontos gyorssegély
A manager nevét változtasd meg a következőre:
I_LIKE_MONKEYS
A szereplők minősítésének maximalizálása
A manager nevét változtasd meg a következőre:
RATE_GOOD_TEAM

FINAL FANTASY VII

Bahamut ZERO Materia
Amikor Cid-del vagy a rakétában (Rocket) üsd be a ○ □ ✕ ✕ kombinációt.
Ezután menj Budenhagen-hez ami a Cosmo Canyon-nál található. Vizsgáld meg a Blue Materia-t és Bahamut Zero a tiéd.

FIGHTING FORCE

Csalás mód
A fő menüben nyomj
← + □ + L1 + L2 + R1 + R2.
Ha jól írtad be, megjelenik a „Cheat Mode" felirat a képernyő alján. Az opciós képernyőn kiválaszthatod a legyőzhetetlenséget, illetve a megfelelő szereplőt.
Örök élet
Pauzáld a játékot és üsd be a
→ □ △ □ △ ✕ - kódot.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Pálya jelszavak
Használd ezeket a jelszó kijelzőn, hogy eljuthass a következő szintekre.

Level 2	OCTOPI
Level 3	BRAINS
Level 4	FINGER
Level 5	BANANA
Level 6	JUNGLE
Level 7	VOODOO
Level 8	SQUEAK
Level 9	DUNDEE
Level 10	TEAPOT
Level 11	BUTTER
Level 12	INDIGO
Level 13	STROUD
Level 14	ELIXIR
Level 15	LIQUID
Level 16	STAPLE
Level 17	SHIRTS
Level 18	APPLES
Level 19	GADGET
Level 20	TANUKI
Level 21	SALADS
Level 22	DUFFCO
Level 23	PHONES
Level 24	ASSERT
Level 25	OXYGEN
Level 26	JOYPAD
Level 27	ACTIVE
Level 28	MENACE
Level 29	WINDOW
Level 30	AGENDA

GRAND THEFT AUTO

Legyőzhetetlenség
A fő menüben nyomd be az
○ △ □ ✕ ✕ ○ △ □ kódot.

Csalás módok
Írd be a következő játékos nevét, hogy aktiváld a megfelelő csalásokat.
Figyelem: A kódokat kombinálva is lehet használni. Írj be egy kódot, aztán menj a „Rename"-hez, és üss be egy másik kódot. Az utolsó kód beírása után a szereplődnek tetszés szerint bármilyen nevet adhatsz.
Összes fegyver, végtelen muníció, pálya kiválasztás, 99 élet, páncél, kiszabadulás a börtönből, kijelző koordináció, maximális pálya mennyiség,
5-szörös bonusz - BSTARD
Rendőrség törölve - CHUFF
Összes város - TURF
Város kihagyása - WEYHEY
Pálya kiválasztás - SKYBABIES
Csalás Kódok
Írd be a kívánt kódot a jelszó kijelzőn.
Írd be újra, hogy kitörölhesd.
HAROLDHAND - Összes pálya, összes fegyver, végtelen muníció, egy „A börtönből szabadon távozhat" („Get Out Of Jail Free") kártya, páncél, 9999990 pont, 99 élet, 5-szörös szorzó, semm-
rendőr, és kijelző koordináció.
GETCARTER - Összes pálya, összes fegyver, végtelen muníció, „A börtönből szabadon távoz-
kártya, páncél, 99 élet, 5-szörös szorzó, tetszőleges pályamennyiség, kijelző koordináció.
FREEMANS - Összes pálya, összes fegyver, vé-
muníció, „A börtönből szabadon távozhat" kár-
páncél, 5-szörös szorzó.
DONTMESS - Összes pálya, összes fegyver, vé-
muníció, „A börtönből szabadon távozhat" kár-
páncél.
TOOLEDUP - Ugyan az, mint a DONTMESS.
SORTED - Összes pálya, összes fegyver, végtel-
muníció, „A börtönből szabadon távozhat" kár-
páncél.
RAZZLE - Összes pálya.
READERWIFE - Összes pálya.
MAYFAIR - London pályák 1-2.
PENTHOUSE - London pályák 1-3.
MCVICAR - 99 élet.
BIGBEN - 9,999,990 pont.
SIDEBURN - 5-szörös szorzó.
OLDBILL - tetszőleges pályamennyiség.
GRASS - Nincs rendőr.
SWEENEY - Kijelző koordináció

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PR

Klasszikus all-star csapat
Jelöld ki az „Exhibition menu", és nyomd meg
↑(2) ↓(2) ← → ← → ○ ✕ gombokat. H-
helyesen írtad be a kódot, tapsot fogsz hallani.
Ezután a csapat kiválasztó képernyőn tartsd le-
az L1 + L2 + R1 + R2-t, és üsd be az ✕-et.
Amennyiben két játékossal szeretnél játszani, ú-
hogy mindkét csapat Classic All Stars legyen, j-
ki az országot, és tartsd lenyomva az L1 + R2
bokat az 1-es irányítón. Eközben a 2-es irányít-
laszd ki ugyanazt az országot, de a gombokat
még mindig lenyomva. Azután engedd el őket,
1-es irányíóval is jelöld ki ismét ugyanazt az or-

IN THE HUNT

Pálya kiválasztás
Jelöld ki a „Start"-ot és nyomd meg a ↑/← -
SELECT gombokat. Ekkor egy menü jelenik meg, a-
lehetővé teszi, hogy bármelyik pályán játszhass,
megnézhesd mind a négy befejezést, és elkezdh-
két játékos Vs. mód játékot.
Gyorsulás
Pauzáld a játékot, és tartsd lenyomva a △ +
gombokat, majd folytasd.
Lassítás
Pauzáld a játékot, és tartsd lenyomva a △ +
gombokat, majd folytasd.
**Végtelen „continue" lehetőség (újrakezdés nél-
folytatás)**
A visszaszámlálásnál nyomj △ + SELECT + START-ot,
még öt „continue" kredithez juthass. **Figyelem:**
játék a „continue"-k felhasználása után is folyt-
fogja a visszaszámlálást.
Extra életek
Közvetlenül az utolsó élet elvesztése előtt nyom-
a START-ot a kettes irányítón. Ezután a folytatásb-
plusz életekre tehetsz szert.

JEREMY MCGRATH SUPER CROSS '98

Fordított pályák
Névként írd be, hogy SHOWTIME.
Mentett játék automatikus betöltése.
Névként írd be, hogy MCGRATH.
Tükrözött pályák
Zárd az évadot az első helyen, teljesítsd a fordí-
pályákat is.
Yamaha YZ80 motor
haladó módban fejezd be az első versenyt az el-
lyen. Hogy Jeremy-vel versenyezhess, nyerd meg
ges legelső versenyt haladó módban. Figyelem:
tal szólóban is megmérkőzhetsz Jeremy McGra-
M 80 cm³ motor
Középhaladó módban, győzz a versenyen.

LEGACY OF KAIN: SOUL REA

Az összes kódot a játék pauzálásával le-
tiválni (Nyomj Start-ot), azután tartsd l-
va az L1 vagy R1 gombot, és közben írd be a
kódot. Helyes bevitelnél, a játék újraindítása ut-
megjelenik az új képességet tartalmazó szöveg.
Egészség feltöltése
↓ ○ ↑ ← ↑ ←.
Egészség növelése a következő pályára
→ ✕ ← △ ↑ ↓.
Maximum egészség
→ ○ ↓ ↑ ↓ ↑.
Raziel bántalmazása
← ○ ↑ ↑ ↓.
Glyph/mágia újratöltés

→ → ← △ → ↓.
ilyph meter maximum (52 pont)
△ → ↓ → ↑ △ ←.
kadályokon keresztül haladás képesség aktiválása
↓ ○ ○ ← → △ ↑.
oul Reaver képesség aktiválása
↓ △ L2/R2 → → ↓ ↓ ← △ ↓ →.
alon mászás képesség aktiválása
△ ↓ L2/R2 → ↑ ↓.
rő képesség aktiválása
← → ○ ← → ←.
Iszás képesség aktiválása
↑ ○ ↓ → ○ ← ↑.
sszehúzás képesség aktiválása
↓ ↑ → → ○ ↑ ↑ ↓.
ire Reaver aktiválása
↓ ↑ → ↑ ↓ ← ○ → ↓.
mbue Reaver = Fire
amint lángokon megy keresztül)
△ → ↓ ○ ↑.
hift-Any-Time aktiválása (+ úszás képesség, stb.)
↑ ↑ ↓ → → ← ○ → ← ↓.

LIBERO GRANDE

regorio Zonaras-ként játssz.
normál nehézségi fokon teljesítsd az arcade módot.
rnold Lang-ként játssz.
000 pont felett teljesíts a „Challenge 9" módban.
oland-ként, Edgard Cailaux-ként, Powel Gardner-ént, vagy Gerald Wells-ként játssz.
Nemzetközi Kupában (International Cup) győzd le z összes országot normál nehézségi fokon.
uprecht Goes-ként játssz.
ktiváld az utolsó három opciót a „Challenge 9" ódban.
avid Magellanáként játssz.
150 pont felett teljesíts a „Challenge 9" módban, inden nehézségi fokon.
laurice Poulenc-ként játssz
eljesíts 100 pont felett bármelyik csapattal „vs. PU" módban.
998 World Cup France mód
álaszd ki az „International Cup"-ot, és jelöld ki a New Game/Continue" opciót. Ezután tartsd lenyom- a az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, és üsd be az gombot. A csapatok pontosan olyan felállásban gnak szerepelni, mint az 1998 World Cup France öntőjében.

MEDIEVIL

Csalás mód
Pauzáld a játékot, aztán tartsd lenyomva az gombot, és üsd be a ↓ ↑ □ △ △ ○ ↓ ↑ △ kódot.
övített csalás mód
auzáld a játékot, aztán tartsd lenyomva a R2 mbot, és üsd be a △ ○ △ ○ ○ △ ← ○ ↓ → ○ ← ← △ → ○ ← ← △ ○ ↓ ○ → kódot.

METAL GEAR SOLID

caruha
eljesítsd a játékot a könnyű fokozaton, miután a megnyomásával átestél a kínzáson. Miután men-tél, Otacon átadja a szereplődnek az álcaruhát fel-erelést. Teljesítsd a krediteket, és ments. Töltsd be kimentett játékot, ami Stealth Suit-tal fog kezdeni.
ejkendő (Bandana)
eljesítsd úgy a játékot, hogy ne kelljen átesni a kín-son. A szereplőd megmenti Meryl-t, és megkapja a kendőt. Miután felszerelted, a fejkendő végtelen uníciót tesz majd lehetővé, bármely fegyverhez. em egy haszontalan dolog.

MICRO MACHINES V3

játékosod neveként írd be a következő kódokat. nyit írj be amennyit csak szeretnél:
élet egy játékos módban - CATLIVES
élet több játékos módban - 3LIVES
szes pálya több játékos módban - GIMMEALL
szes pálya tankokkal több játékos módban - ANKS4ME
bb játékos mód tankok nélkül - NOTANKS
avazás - WINTERY
következő kódokhoz pauzáld a játékot, írd be ezeket a parancsokat:
tó átváltoztatása bármilyen tárggyá:
↓ ↑ ↑ → → ← ←
begő tárgyak:
△ □ □ △ □ □ △ ×
pla sebesség:
○ □ △ × × × ×
U kocsik lassítása:
△ □ × ○ △ □ ×
tó mögötti látószög:
→ □ ○ ← → □ ○
gy ugrások
omj □ → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓ kódot a játék án. Sípszó fogja jelezni a helyes kód bevitelt. yanez a kód inaktiválja ezt a módot.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

asszikus karakterek
omd meg az SELECT gombot, hogy Rayden-t, Jax-t, ng Laot, vagy Kanot választhasd az eredeti zióban.
int kiválasztás
öld ki Sonyát, és nyomd meg a ↑ + START kódot egy játékos vagy Vs módban. Helyes beírás esetén képernyő elkezd majd rázkódni, és egy robbanás z hallható.
gtelen kredit
d be a ↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ← kódot a sztori ernyőn. Egy hang fogja jelezni a helyes bevitelt. kredit kijelző „Freeplay"-re fog váltani.
álomra kiválasztott figurák
rtsd lenyomva a ↑ + START gombokat a Character ect képernyőn.
rös, vagy Kék „?" dobozok
Gyorsan üsd be a HK, LK, RUN, LP, HP, HP, HP LP, LP kódot a sztori képernyőn. A helyes bevitelt egy hang fogja jelezni.
„?" Kube-on
Nyomd le a ↑ + L1 + L2 + R1 + R2 kódot, és üsd be a ↑ -t, akkor amikor az Opció menüben megjelenik a négyzettel jelölt „Konfigure Kombat". Helyes beírásnál a képernyő rázkódni kezd. A „?" menü megnyílik, és ezáltal hozzáférhető lesz egy csomó opció.

NASCAR '99

Versenyezz Bobby Allison személyében
Válaszd a „Single Race"-t a fő menüből és a Charlotte nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car" opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: ←, ↑ → □ × ○ L1 L2 R2 R1. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.
Versenyezz Davey Allison személyében
Válaszd a „Single Race"-t a fő menüből, és a Talladega nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car" opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: ↑ × ↓ L1 ← ○ → □ L2 R2. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.
Versenyezz Alan Kulwicki személyében.
Válaszd a „Single Race"-t a fő menüből, és a Bristol nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car" opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: R1 L1 R2 L2 □ □ ○ ○ × ×. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.
Versenyezz Cale Yarborough személyében
Válaszd a „Single Race"-t a fő menüből, és a Darlington nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car" opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: ↑ ↑ ↑ □ □ □ ← ○ ○ ←. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.
Versenyezz Richard Petty személyében
Válaszd a „Single Race"-t a fő menüből, és a Martinsville nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car" opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: ↑ L1 → ○ ↓ × ← □ L1 L1. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.
Versenyezz Benny Parsons személyében
Válaszd a „Single Race"-t a fő menüből, és a Richmond nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car" opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: R2 L2 L1 R2 L2 R2 R1 L2 R2 L1. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.
Integető sofőr
Válaszd a cockpit kameraállást, majd tartsd lenyomva az SELECT -t addig, amíg a sofőr integetni nem kezd.

NBA IN THE ZONE 2

All-Star Csapat
Jelöld ki a „Start"-ot a címképernyőn, és tartsd lenyomva az L1 + R2 + SELECT + START gombokat, amíg a képernyő el nem halványul. Most már ki lehet választani az All Star Team-et bemutató módból.
Extra játékosok
Magic Johnson
Hozz létre egy új játékost, és válaszd a 25-ös modellt.
Larry Bird
Hozz létre egy új játékost, és válaszd a 29-es modellt.
Michael Jordan
„M.GUARD" a Bulls-nál.
Shaquille O'Neal
„S.CENTER" a Lakers-nél.
Charles Barkley
„C.FORWARD" a Rockets-nél.

R-TYPE DELTA

Force újratöltés
A START -al pauzáld a játékot. Aztán tartsd R2 -t lenyomva, és üsd le a ← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ + △ gombokat.
Vörös power-up
Vegyél fel egy Force Pod-ot, aztán START-al pauzáld a játékot. Nyomd le a R2 -t, és üsd be a ← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ + □ gombokat.
Kék power-up
Vegyél fel egy Force Pod-ot, aztán t-al pauzáld a játékot. Nyomd le a R2 -t, és üsd be a ← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ + × gombokat.
Sárga power-up
Vegyél fel egy Force Pod-ot, aztán t-al pauzáld a játékot. Nyomd le a R2 -t, és üsd be a ← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ + ○ gombokat.
Pálya kiválasztás
Több, mint 10,000-szer használd a bombákat, vagy a Normál beállításnál teljesítsd a játékot. Ezt a „Notes" menüben ellenőrizheted. Ha minden jól ment, meg fog jelenni a „Stage Select" opció.
Extra kreditek
Egyfolytában játssz legalább 3 órát a játékkal, hogy a krediteket 9-re növeld.
Korlátlan kreditek
Egyfolytában játssz legalább 6 órát a játékkal, hogy aktiváld a „Free Play" módot.
Power Armour (Erő páncélzat)
A Power Armour a játékban szereplő legjobb eszköz. Akkor juthatsz hozzá, ha a „Normal", illetve annál magasabb nehézségi fokon teljesítesz, vagy ha legalább századszorra játszod a játékot.

RESIDENT EVIL

Ruhák megváltoztatása
Játszd végig a játékot, úgy, hogy a többi szereplő is megmenekül, és tied lesz a speciális kulcs. Ezután menj a tükrös szobába, ezt a földszinten találod, a kék dupla ajtónál. Itt nézz körül, majd a speciális kulcs segítségével bejuthatsz a gardróbba, és átöltözhetsz.
A játék resetelése
Pauzáld a játékot, majd nyomj START + SELECT-t. A játék resetel, majd visszatér a főmenühöz.
Korlátlan mennyiségű rakéta
Fejezd be a játékot három óra alatt.

A HÓNAP VEREKEDŐS JÁTÉKA



Név: *READY 2 RUMBLE*
Kiadó: Midway
Játék típusa: Verekedős

Kinézet és introk megváltoztatása
Tartsd a □-t és a ○-t lenyomva, miközben kiválasztod a megfelelő bokszolót.
Bronz Osztályú játékosok elérhetőek lesznek
Írd be hogy „BRONZE" az edzőterem nevéhez, Bajnokság (Championship) módban. Lépj ki a Bajnokság módból, és most már kiválaszthatod Kemo Claw-t.
Ezüst Osztályú játékosok elérhetőek lesznek
Írd be hogy „SILVER" az edzőterem nevéhez, Bajnokság (Championship) módban. Lépj ki a Bajnokság módból, és most már kiválaszthatod Bruce Blade-et (Kemo Claw is megjelenik).
Arany Osztályú játékosok elérhetőek lesznek
Írd be hogy „GOLD" az edzőterem nevéhez, Bajnokság (Championship) módban. Lépj ki a Bajnokság módból, és most már kiválaszthatod Nat Daddy-t (Kemo Claw és Bruce Blade is megjelenik).
„Championship" játékosok elérhetőek lesznek
Írd be hogy „CHAMP" az edzőterem nevéhez, Bajnokság (Championship) módban. Lépj ki a Bajnokság módból, és most már kiválaszthatod Damien Black-et (Kemo Claw, Nat Daddy és Bruce Blade is megjelenik).
Energia utánpótlás
Amikor leütik a bokszolódat, gyorsan nyomd le a kontroller billentyűket, és az energiád újból feltöltődik.

SHADOWMASTER

Csalások
Kezdd el a játékot, gyilkold le a két idegent, aztán menj be abba a szobába, ahonnan kijöttek. Ezután írd be az alábbi kódok egyikét.
Szint kiválasztása
Tartsd a L1 + L2 + R1 + R2 + △-t lenyomva, aztán veszíts szándékosan. A gombokat FMV alatt se engedd fel. A zöld fény jelzi, hogy a kód korrekt volt. A nyitó képernyőn 1 és 16 között kiválaszthatod a nyitó szintet.
Korlátlan energia
Tartsd a L1 + L2 + R1 + R2 + ×-t lenyomva, aztán veszíts szándékosan. A gombokat FMV alatt se engedd fel. A kék fény jelzi, hogy a kód korrekt volt.
Korlátlan fegyver és energia
Tartsd lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 + ○-t, aztán szándékosan veszíts. A gombokat a záró FMV képsorok alatt se engedd fel. Ha a kód működik, azt egy vörös fény jelzi.

SILENT HILL

Extra Opciók
Lépj be az „Option" képernyőre a főmenüből, és írd be: L1 L2, R1 vagy R2. Ekkor egy „Extra Options" menü fog megjelenni, és a következők közül választhatsz.:
Fegyver Kontroll: Press/Switch
Vér színe: Normál/Zöld/Lila/Fekete
Nézőpont: Normális/Fordított
Visszafordulás: Normális/Fordított
Sétál/Szalad: Normális/Fordított
Automatikus célzás: Ki/Be
Sikeresen teljesítsd egyszer a játékot, majd mentsd el. Töltsd be az elmentett játékot, menj az „Option" képernyőre a főmenüből, és írd be: L1 L2 R1 vagy R2. Ekkor az „Expand Option" menü jelenik meg új lehetőségekkel.
Nézőpont: Normál/első személyű
Lőszer: x1/x2

SOUL BLADE

Vedd fel az utolsó fegyvert Edge Master módban Nyomd le Soul Edge-t, és várdd ki a befejezést. Amikor újra bejön a térkép, Nyomd meg a Kicket, majd válaszd a Move-t. A célt a CPU választja majd ki. Ha veszítesz, nyomd meg úja a Kiceket, és a CPU ki fogja választani az országot. Az utolsó fegyver hollétét mindig a CPU határozza meg.
Harcolj Soul Edge szerepében
A nevedhez írd be: ALL. Vagy: játszd végig a játékot minden szereplővel, tetszőleges nehézségi szinten. Vagy pedig, játssz összesen
20 órát a játékkal.
Játssz Siegfried!, Sophitia!, és Sophitia!! szerepében Meg kell nyerned mind a nyolc fegyvert Siegfriednek és Sophitia-nak, hogy Siegfried! és Sophitia! szerepét felvehesd. ők különböző ruhákban jelenhetnek meg. Sophitia harmadik változata, Sophitia!!, elérhető lesz, miután mind a 70 fegyvert beszerezd Edge Master módban.
Harcolj Han Myong szerepében
Játszd végig a játékot Hwang's, Seung és Mi Na's szerepében, és más lesz a befejezés.
Változtasd meg a főcímet
Játszd végig a játékot, mind a tíz szereplővel. Ezután a főképernyőn minden szereplő látható lesz.
Befejezések
Amikor a befejezésnél, a fekete vonalak eltűnnek a kép tetejéről és aljáról, üsd be a következőket:
Cervantes: B.
Hwang: A.
Li Long: A, B felváltva
Mitsurugi:
Verd meg Tanegashima-t!
A golyót ← vagy →-al tudod kikerülni. Aztán rohanj előre, és támadj a B-vel, mielőtt újratöltene.
Rock: B.
Seung Mina: gyorsan ↓, ↑, így ki tudod cselezni.
Siegfried: Nyomj B-t.
Sophitia: mozogj jobbra.
Taki: G-vel véded a Soul Edge támadását.
Voldo: gyorsan, felvátva: ↑ ↓ míg Soul Edge meghal.

SPYRO THE DRAGON

99 élet
Játék közben üsd be a következőket:
□ □ □ □ □ □ ○
↑ ○ ← ○ → ○.
Level Select
Szüneteltesd a játékot, és válts leltárra. Írd be: □ □ ○ ← → ← → ○ ↑ → ↓. Ezután, léghajósként, minden szintet elérhetsz.
Halál
Az otthoni pályákat leszámítva, ez bárhol működik. Ha leesel valahonnan (szikláról, párkányról stb.), pauzáld a játékot, és lépj ki a szintről. Ezután azon az otthoni pályán találod magad, ahol előzőleg elmentetted a játékot.
Crash Bandicoot: Warped Demo
Ha kíváncsi vagy a Crash legutóbbi részére, csak helyezd a lemezt a PlayStationbe, bootolj, és ha a „Press Start" feliratot látod a képernyőn, nyomd le a o-t és w-t egyszerre. Hoppá!
A harmadik sárkány a Haunted
Towers-nál. Hogy a kastély titkos részén található utolsó sárkányhoz eljuss, tedd a következőket: super charge-olj le a szint egyetlen super charge rámpáján, szaladj át jobbra az utolsó ajtón, fuss be a sok ajtós szobába, és haladj balra. Menj tovább, és eljutsz a kastély bejáratához. Menj fel az első rámpán. Innen egy super charge ugrással eljutsz a titkos bejárathoz. Super charge-olj át az egész szekción. Ezután egy felvértezett szellemekkel teli lépcsőházba jutsz, itt gyorsan égesd meg a fent álló varázslót. Lopj egy csókot a szőkétől, majd pusztítsd el a szellemeket. Ezután már csak a végső sárkány van hátra.

SYPHON FILTER 2

Hard mode:
Jelöld ki a „New Game" opciót a főmenüben. Aztán tartsd lenyomva a □ + ○ + L1 + L2 + SELECT + ↑ + × gombokat.
Super Agent mode:
Szüneteltesd a játékot, és jelöld ki a „Weaponry" opciót. Aztán tartsd lenyomva a → + L2 + R2 + ○ + □ + × gombokat. Egy hang fogja jelezni, hogy korrekt volt a kód. Lépj be az opciós menübe, és válaszd a „Cheats" opciót.
Szint vége:
Szüneteltesd a játékot, és jelöld ki a „Map" opciót. Aztán tartsd lenyomva a → + L2 + R2 + ○ + □ + × gombokat. Egy hang fogja jelezni, hogy korrekt volt a kód. Lépj be az opciós menübe, és válaszd a „Cheats" opciót. Ez után a gép úgy tekinti, hogy sikeresen végigmentél a szinten.
Expert mode
A főcímnél jelöld kai az „One Player" opciót. Aztán tartsd lenyomva a ↑ + L1 + R2 + SELECT + ○ + × + □ gombokat.
Küldetés kiválasztása
Ha teljesíted a játékot normál nehézségi szinten, lehetőséged nyílik a küldetések közt válogatni.
Mozizás
Szüneteltesd a játékot, és jelöld ki a „Briefing" opciót. Aztán tartsd lenyomva a → + L1 + R2 + ○ + × gombokat. Egy hang fogja jelezni, hogy korrekt volt a kód. Lépj be az opciós menübe, és válaszd a „Cheats" opciót. Vagy pedig: teljesítsd a játékot, és négy kivételével megnézheted az összes filmet. A maradék négyet csak akkor tekintheted meg, ha teljesíted a játékot nehéz (hard) nehézségi fokon.

TEKKEN 3

Küzdj Panda szerepében
Jelöld ki Kuma-t a szereplőknél, és nyomj ×-t vagy ○-t.
Küzdj Tiger szerepében
Játszd végig a játékot tizennyolc szereplővel. Aztán válaszd Eddy-t a „character selection" képernyőn, és nyomj START-t.
Játssz Doctor Boskonovitch szerepében
Játszd végig a Tekken Force Mode-ot négyszer (gyűjtsd be a bronz, ezüst és arany kulcsokat, aztán játssz végső időn).
Győzd le Doctor Boskonovitch-ot, és így arcade módban kiválasztható lesz.
Játssz Gon szerepében
Játszd végig az arcade módot Doctor Boskonovitch-csal. Aztán válaszd az arcade módot, és nyomd meg a D-pad-et a szereplőválasztás képernyőnél. Vagy megvered Gont „Ball mode"-ban, vagy játszol force módban, és ha a monogramod kéri, beírod: GON
Beach ball mini-játék
Menj végig mind a tíz főszereplőn, hogy a „Ball Mode" opció elérhető legyen.
Színház mode
Tégy megjátszhatóvá mindenkit: Pandát, Tigert, Doctor Boskonovitch-ot, és Gont, és menj velük végig. A „Disc" és „Sound" opciók a „Theatre Mode" alatt elérhetővé válnak.
Combo rögzítése vagy visszajátszása
Válaszd a gyakorló módban a „Freestyle"-t. Nyomj L1 + L2 + R1 + R2 + ○ -t a „Freestyle options" képernyőn. Aztán nyomj 2 + SELECT -t a rögzítéshez vagy visszajátszáshoz.
Ruhák megváltoztatása
Játssz a kívánt szereplővel a jelölt ideig. Aztán, a szereplő kiválasztásnál, jelöld ki ezt a figurát, és nyomj t-t.
Xiaoyu - 50 szer
Jin - 50 szer
Anna - 25 szer
Gunjack - 10 szer

TOMB RAIDER III

Minden titok és kulcs
Játék közben nyomj:
L2x5 R2 L2x3 R2 L2 R2
L2x2 R2 L2x2 R2 L2x2.
Minden fegyver, medkit, fáklya és élet kristály
Játék közben nyomj:
L2 R2x2 L2x4 R2 L2 R2x2
L2 R2x2 L2x2 R2 L2x2 R2.
A kulcs Lara házában
Hogy megtaláld, először is zárd be az inast a frigóba. Aztán menj a hálószobába, és vedd fel a fáklyákat az ágy mellől. Aztán menj le a hallba, és szaladj fel a padlásra a fáklyákkal. Keresd meg a kék vagy zöld dobozt, és nyomd meg kétszer. Hagyd el a padlást, és menj fel a lépcsőkön a könyvtárba. A fali könyvespolcon jobb oldalon van az a könyv, amit meg kell nyomni. Ha megnyomtad, kialszik a tűz a kandallóban. Lépj be a kandallóba, fordulj balra, mássz fel a falon, és egy titkos folyosóra jutsz, ezen át pedig egy szobába. Itt mássz fel a párkányra, és nyomd meg a padlásról balra eső dobozt. Most menj a párkány másik végére, gyújts meg egy fáklyát, és húzd meg a kart a falon. Míg az ajtó kinyílik nyomd meg a e ○-t hogy megfordulj, és rohanj a lépcső alatti ajtóhoz. Menj be, itt találsz egy zöld dobozt, ezt húzd vissza, majd told jobbra. Ugorj fel a titkos folyosóra, majd bele a vízbe. Úszd körbe a másik oldali tartályt, de maradj az üveg közelében, itt egy kulcsot találsz a vízben - nézz körül a raktárban, a tartályban a halaknál.
Következő szint
Játék közben nyomj:
L2 R2 L2x2 R2 L2 R2 L2
R2 L2x4 R2 L2 R2x4 L2.
Versenypálya kulcs
Amíg Lara kastélyában játszol, nyomj: R2 L2x3 R2 L2x6 R2 L2x5 R2 L2x2 .
Titkos szoba Lara kastélyában
Mikor belépsz a kastélyba, menj a medencéhez. Az ugródeszka mögött találsz egy kapcsolót. Nyomd meg, és a hallban feltárul egy kapcsolót rejtő ajtó. Húzd meg a kapcsolót, gyorsan fordulj meg, és szaladj be a megnyíló szobába. Itt bent néhány hasznos dologra tehetsz szert.

V-RALLY

Csalás
Mikor az Infogrames logo megjelenik a fehér intro képen, gyorsan üsd be: ↑ ↓ △ + ○.
A „Lock Off" felirat jelenik meg.
Ezek után a következő kódokkal operálhatsz:
Tartsd az utolsó gombot lenyomva (L1 L2 stb.) amíg ki nem választottad a nyelvet aztán engedd fel.
Hatás - Kód
Nincs időlimit - ← + L1
18 extra keskeny pálya - ← + L2
Újrakezdhetsz Arcade módban - ← + R2
Minden csalás - ← + L2 + R2 + R1 + R2

V-RALLY 2

Az összes csalás
Menj az opciós képernyőre, és nyomj ×-t mikor a „Game Progression" felirat világít.
A menü alatt gépeld be a következőket:
L1 R1 ← → ← →
↑ ↓ ↑ ↓ × × + SELECT (egyszerre).
Utána nyomj ×-t minden Game Progress oldal után. Egy gongütés jelzi, ha jó a kód.

WIP3OUT

Nincs sok csalás a Wip3out-hoz, de ezek éppen elegendőek. A kódokat a játékos nevénél kell megadni. Menj az Options Menube, válaszd
a Game Setup-ot és írd be „jazznaz"-t a Default Name helyére. Írd be a „wizzpig" szót, hogy **minden pályát** elérhess.
A **Phantom Class**-hez, pedig az „avinit" szűséges.

40 WINKS

Minden Dreamkey
Szüneteltesd a háznál a játékot majd a SELECT lenyomva tartása mellett írd be: ○ L1 L2 R1 R2.
Minden Álomtündér
Szüneteltesd a háznál a játékot, majd a SELECT lenyomva tartása mellett írd be: ← ↓ →(3x).
Minen fogaskerék
Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a SELECT lenyomva tartása mellett írd be: ↓ L2 L1 ↑ R2.
Az életek visszaállítása
Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a SELECT lenyomva tartása mellett írd be: L1 ↑ → R2 ↑.
A holdak visszaállítása
Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a SELECT lenyomva tartása mellett írd be: ↑ L2 ← R2 ←.
A Z-k visszaállítása
Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a SELECT lenyomva tartása mellett írd be: → L1 ↑ R1 L1.

PlayStation®
ERŐVONAL



MUPPET RACEMANIA

ERŐVONAL

Ezeket a kódokat a nyitó képernyő alatt kell bepötyögnöd, még mielőtt megnyomnád a „Start" gombot. Mind a 24 fő pálya eléréséhez nyomkodd végig a következőket: ◎, △, ⊗, ◎, △, ⊗, ◎, △, ⊡, ⊗. Ha helyesen írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik a „Main Courses" felirat.
A bonusz stúdió pálya eléréséhez a következő kódot írd be: ⊡, ⊡, ◎, ◎, ⊗, ◎, △, ◎, △, ⊡. Ha helyesen írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik a „Studio" felirat.
A bonusz „Archers" pálya eléréséhez a következő kódot írd be: ⊡, ◎, ⊗, ◎, ⊡, △, ◎, ⊗, ◎, △. Ha helyesen írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik az „Archers" felirat.
A bonusz „Fraggle Rock" pálya eléréséhez a következő kódot írd be: ⊗, ⊡, ⊗, ⊡, ⊗, ⊡, △, ◎, ⊗, ⊡. Ha helyesen írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik a „Fraggle Rock" felirat.
A játék vége és a bonusz játék eléréséhez a következő kódot írd be: ◎, △, ⊡, △, ⊗, △, ⊡, ◎, △, ⊗. Ha helyesen írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik az „End Course" felirat.





WIPEOUT 3: SPECIAL EDITION

ERŐVONAL

A következő kódokat a „Set-up" menüben a játékos nevéhez kell beírni (player default name).
A fantom osztály eléréséhez írd be:
P, H, A, N, T, O, M
A sérthetetlenség és kifogyhatatlan hipermeghajtás eléréséhez írd be: **N, O, F, E, A, R**
Az automata fegyver eléréséhez – amely mindig új fegyvert ad neked, ahányszor csak lősz egyet, vagy megszabadulsz egy fegyvertől – írd be:
U, N, L, I, M, I, T
Ha a droid-mentőhajókkal akarsz játszani, írd be:
D, R, O, I, D, S
A videók megtekintéséhez írd be: **H, I, T, O, M, I**
A bonusz prototípus-pályák eléréséhez írd be:
P, R , O , T, O
Az összes prototípus-pálya eléréséhez írd be:
A, L, L, T, R, A, C, K
Fehér szupergyorsító minden pályán:
A, X, C, E, L
Pályák tükrözése (új menüpont a „Set-up" menün belül): **M, I, R, R, O, R**
Az összes csapat eléréséhez írd be:
C, R, A, F, T, S
Az összes bajnokság eléréséhez írd be:
A, L, L, T, N, T
Az összes kihívás eléréséhez írd be:
A, L, L, C, N, G

MEDIEVIL 2

ERŐVONAL

A halál többnyire akadályoz a mozgásban – de nem Dan Fortesque-t, aki minden zűrből képes kivágni magát. Ha mégis gondjaid lennének holmi zombikkal, és a kardod már nem olyan éles, mint hajdanán – próbáld ki ezt a kódot: játék közben tartsd lenyomva az L2-t és nyomogasd végig: ←, ↑, ⊡, △, →, ◎, ↑, ⊡. Ezután állítsd meg a játékot, és addig nyomkodd a ↓ gombot, amíg meg nem jelenik egy új menüpont. Ebben a Csalás menüben remek egészségre, az összes fegyverre, szintugrásra és sok-sok pénzre tehetsz szert. Most próbáljanak megállítani!





HA LE AKAROD GYŐZNI COLIN LEGNAGYOBB UGRATÓIT ÉS LEGHAJMERESZTŐBB HAJTŰKANYARAIT, SAJÁT KÖTÉLIDEGZETED MELLETT HASZNÁT VEHETED MAJD TÉRKÉPEINKNEK, VEZETÉSI STRATÉGIÁINKNAK ÉS TIPPJEINKNEK.

HIVATALOS MEGOLDÁS

Colin McRae Rally 2.0

KULCS

- Épület
- Terelőbója
- Veszély
- Kerítés
- Murva
- Szénakazal
- Sár
- Csővezeték
- Szikla
- Jelzőtábla
- Hó
- Aszfalt
- Ellenőrző pont
- Fa
- Fal

AZ AUTÓK

A *Colin McRae 2.0*-ban egész flottányi autó volánja mögé ülhetsz. Az, hogy melyiket érdemes választanod, leginkább csak ízlés kérdése, de a részletes statisztikák azért támpontot nyújthatnak (lásd a táblázatot jobb oldalt, alul). Általában minél több lóerős egy autó, annál gyorsabban száguld. Persze ennek is megvan az árnyoldala: az erősebb autókat valamivel nehezebb irányítani. Emiatt érdemes hanyagolni az 500 lóerős modelleket addig, amíg nem teszel szert némi gyakorlatra. A négykerék-meghajtású (4WD) autókat könnyebb vezetni, mert kedvező erőelosztásuk miatt könnyebb a kormányzásuk. A Seat Cordoba azért ideális első autónak, mert az átlagnál kicsit erősebb, de ugyanolyan jól kezelhető, mint a szelídebb darabok.
Nem érdemes azonban a Mini Cooper erejét sem alábecsülni. Bár csak 120 lóerős, de remek az erő-súly aránya. Szó szerint repül. Főleg, ha elnézel egy hajtűkanyart.





FÉKEZÉS



A *Colin McRae* mindig is olyan játék volt, amely legalább annyira alapult a fékezésen, mint a sebességen, így most is leginkább a kanyarok precíz bevétele az, ahol időt nyerhetsz. Háromféle kanyar van, amelyre érdemes odafigyelni, ezért most leírjuk, milyen stratégiával kell bevenni őket ahhoz, hogy ne veszíts értékes ezredmásodperceket (vagy akár perceket).

NORMÁL KANYAR – Fékezz rá kicsit a kanyar előtt, majd a gázra lépve hajts be a kanyarba.

ÉLES KANYAR – Fékezz rá jól a kanyar előtt, fordulj be külső ívről, majd az utolsó másodpercben egy kis kéziféket alkalmazva kezdj farolni.

HAJTŰ KANYAR – Fékezz rá alaposan a kanyar előtt, húzd be a kéziféket, és a lehető legkésőbbi pillanatban fordulj be.



A RENDELKEZÉSEDRE ÁLLÓ AUTÓK (STANDARD)

Autó neve	Erő	Súly	Meghajtás
Ford Focus	300LE	1230 kg	4WD
Mitsubishi Lancer	300LE	1260 kg	4WD
Toyota Corolla	299LE	1230 kg	4WD
Subaru Impreza	300LE	1230 kg	4WD
Peugeot 206	300LE	1230 kg	4WD
Seat Cordoba	315LE	1230 kg	4WD

EGYÉB, RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ AUTÓK (BONUSZ)

Autó neve	Erő	Súly	Meghajtás
Ford Focus 1999	300LE	1230 kg	4WD
Ford Focus Alternate 1	300LE	1230 kg	4WD
Ford Focus Alternate 2	300LE	1230 kg	4WD
Mitsubishi Lancer 1. vált	300LE	1260 kg	4WD
Mitsubishi Lancer 2. vált	300LE	1260 kg	4WD
Mitsubishi Lancer Road Car	300LE	1260 kg	4WD
Lancia Integrale	345LE	1149 kg	4WD
Lancia Integrale 1. vált.	345LE	1149 kg	4WD
Lancia Integrale 2. vált.	345LE	1149 kg	4WD
Ford Sierra Cosworth	320LE	1190 kg	H. KERÉK
Mini Cooper S	120LE	550 kg	E. KERÉK
MG Metro 6R4	410LE	1030 kg	4WD
Lancia Stratos	500LE	900 kg	H. KERÉK
Peugeot 205 Turbo 16	500LE	940 kg	4WD
Ford Racing Puma	300LE	1040 kg	4WD

A TÉRKÉPEK

MINDEGYIK ORSZÁGBÓL A LEGNEHEZEBB PÁLYÁT VÁLASZTOTTUK KI. A KÉSŐBBI SZAKASZOK KERÜLTEK TERÍTÉKRE, HISZEN LEGINKÁBB EZEK KÖVETELIK MEG A PONTOS KANYARBEVÉTELT ÉS A KOCSI ÁLLAPOTÁNAK MEGÓVÁSÁT. VEZESS ELŐVIGYÁZATOSAN!

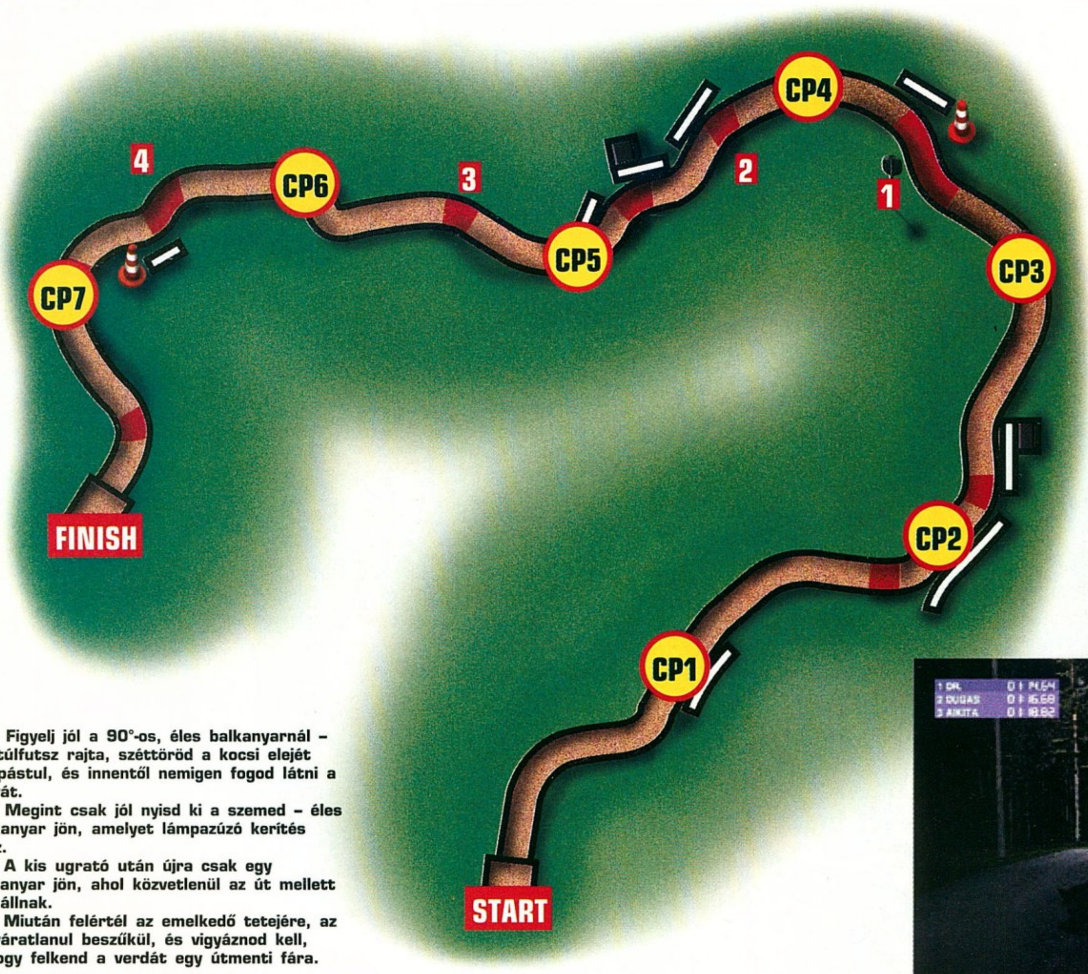
BEÁLLÍTÁS

Az autó megfelelő beállításai alapvető fontosságúak mindegyik rally esetében. Minden országra kidolgoztunk egy-egy olyan beállítást, amely az ottani összes szakaszon jól használható. Ha ezeket belőtted, már indulhatsz is. Figyelned kell azonban az útmenti fákra is, mert a kaszni olyan sérüléseket szenvedhet, amelyeket szervizidő hiányában rendbe sem tudsz hozni. Fontos: A sebességváltó (Gearbox) beállításait eltolhatod egy fokozattal a rövid (Short) felé, ugyanis a későbbi szakaszokon általában szűkebbek a kanyarok.

FINNORSZÁG – NYOLCADIK SZAKASZ (ÉJSZAKA)

Ezt a rallyt, amely a versenysorozatban az egyik leggyorsabb, murvás és saras, széles utak jellemzik. Érdemes azonban odafigyelni a bukkanókra, mert megrongálhatják a kasznit; hasznos kicsit lelassítani előttük, és egyenes kerekekkel átugratni őket, így elkerülheted azt, hogy megpördülj, és szétzúzd az alvázad. Sok gyors kanyar van, ezért érdemes a megfelelő beállításokat választani, hiszen így suhanhatsz végig leggyorsabban a pályán.

1. RALLY: FINNORSZÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK	
Gumik	Murva
Váltómű	Egy fokozat a hosszú felé
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Három fokozat a kocsi fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsi eleje felé
Fékerő	Három fokozat a gyenge felé
Kormány	Két fokozat a magas felé



[1] Figyelj jól a 90°-os, éles balkanyarnál – ha túlfutsz rajta, széttöröd a kocsi elejét lámpástul, és innentől nemigen fogod látni a pályát.
[2] Megint csak jól nyisd ki a szemed – éles balkanyar jön, amelyet lámpazúzó kerítés övez.
[3] A kis ugrató után újra csak egy balkanyar jön, ahol közvetlenül az út mellett fák állnak.
[4] Miután felértél az emelkedő tetejére, az út váratlanul beszűkül, és vigyáznod kell, nehogy felkend a verdát egy útmenti fára.







GÖRÖGORSZÁG – NYOLCADIK SZAKASZ

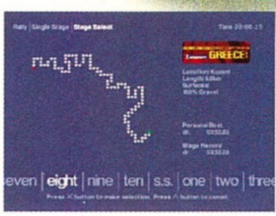
Száraz, poros, hepehupákkal tarkított murvautak, néhány ritka gonosz hajtűkanyarral tarkítva. A pályákat túlnyomórészt csúszós murva fedi, így számíthatsz arra, hogy az autód jobban csúszkál majd, mint gondolnád. A megoldás? Fékezz keményen és kicsit hamarabb fordulj be a kanyarokba, mint a jobb tapadású pályákon.

2. RALLY: GÖRÖGORSZÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Murva
Váltómű	Nincs változás
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Két fokozat a kocsi fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsi eleje felé
Fékerő	Négy fokozat a gyenge felé
Kormány	Három fokozat a magas felé



[1] Beláthatatlan, balkezes hajtűkanyar. Elég széles, de az útpadka eltűnik, ezért ne csússz ki
[2] Beláthatatlan, balos hajtűkanyar; olyan, mint az előző.
[3] Éles balkanyar, az útpadka megint csak elfogy.
[4] Éles balkanyar, elég hosszú, az útpadka eltűnik. Ne gyorsíts túl hamar, különben túlságosan kisodródsz.
[5] Beláthatatlan balos, ugyanaz, mint a [3].
[6] Beláthatatlan, jobbos hajtűkanyar – fák övezik, így ha nem vigyázol, jól összetörheted a kocsit.





FRANCIAORSZÁG – NYOLCADIK SZAKASZ

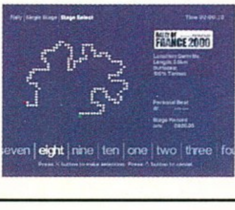
Ez a rally szinte mindenben különbözik az előző kettőtől. Az útborítás ezúttal aszfalt, amely nem sok lehetőséget ad farolásra. Az út elképesztően kanyargós, így gyors reakciókra és a sűrű irányváltásokra alkalmas beállításokra van szükség. Ez a szakasz különösen macerás, hiszen este morajlanak fel a motorok. Bár látható az út, s nincs szükség a lámpák használatára, az árnyékos részekre érve minden elsötétül. Tartsd nyitva a szemed!

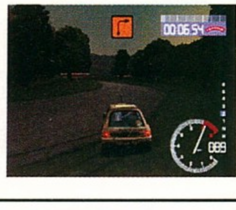
3. RALLY: FRANCIAORSZÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Slick
Váltómű	Nincs változás
Felfüggesztés	A legkeményebb
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Két fokozat a kocsi fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsi eleje felé
Fékerő	A legerősebb
Kormány	Három fokozat a magas felé



[1] Jobbkezes hajtűkanyar, az út mentén éles szikladarabokkal.



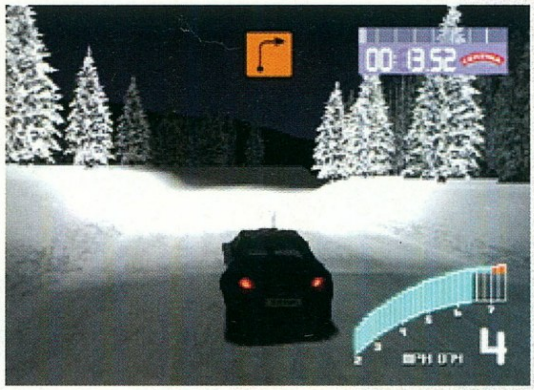


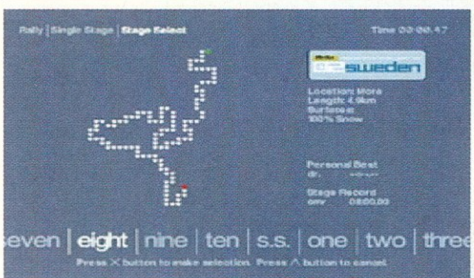
SVÉDORSZÁG – NYOLCADIK SZAKASZ

A skandináv rally hófödte úttestjeinek köszönhetően különleges kihívást jelent. Magától értetődően óvatosan kell behajtanod a kanyarokba, mert igen könnyű kicsúszni a pályáról. A hóbuckák amellett, hogy rongálják a kocsit, szinte beszívják az embert, így rengeteg idő megy el azzal, ha bennük ragadsz. Sajnos a hólánc nem szerepel a felszerelésedben.

4. RALLY: SVÉDORSZÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

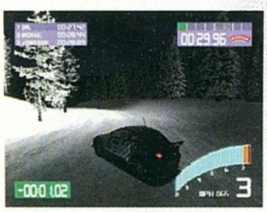
Gumik	Hó
Váltómű	Nincs változás
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Két fokozat a kocsi fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsi eleje felé
Fékerő	A leggyengébb
Kormány	Két fokozat a magas felé







[1] Vigyázz ebben a gyors kanyarban, mert ha kicsúszol, az autót jól összetöri a védőkorlát.
[2] Széles, jobbos hajtűkanyar. Ha kisodródsz, sok időt veszítesz a hóbuckák között svédtornázva.
[3] Vigyázat – az úttest egy kis időre eltűnik.
[4] Balkezes, elég szűk hajtűkanyar. A buckákat itt is érdemes kikerülni.



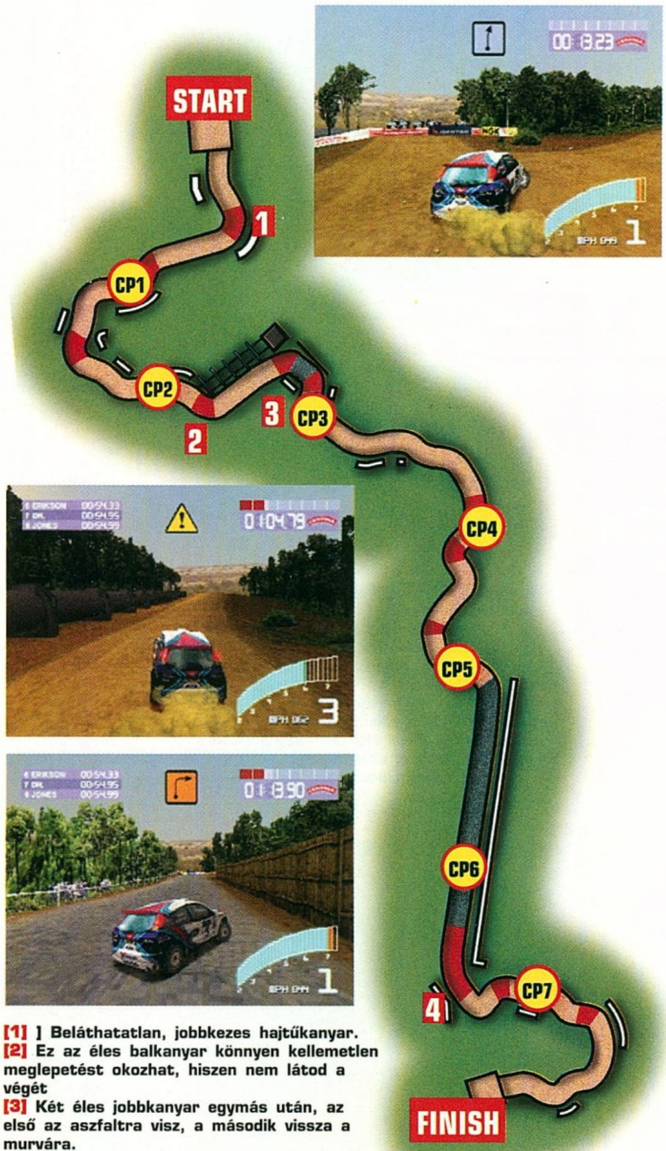


AUSZTRÁLIA – 8. SZAKASZ

Újra csak a murva a pálya. Ez azonban finom szemcséjű (sőt, valójában homok), és nem tapad olyan jól, mint más murvás pályák, így érdemes óvatosnak lenni a kanyarokban. Ez a rally elég gyors, erdőkön és síkságokon át vezet, az útpálya pedig elég széles. Nagy ugratók is utadba kerülnek, ezeknek egyenesbe fordított kerekekkel kell nekifutnod.

5. RALLY: AUSZTRÁLIA – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Murva
Váltómű	Egy fokozat a hosszú felé
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Egy fokozat a kocsi fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsi eleje felé
Fékerő	Négy fokozat a gyenge felé
Kormány	Két fokozat a magas felé



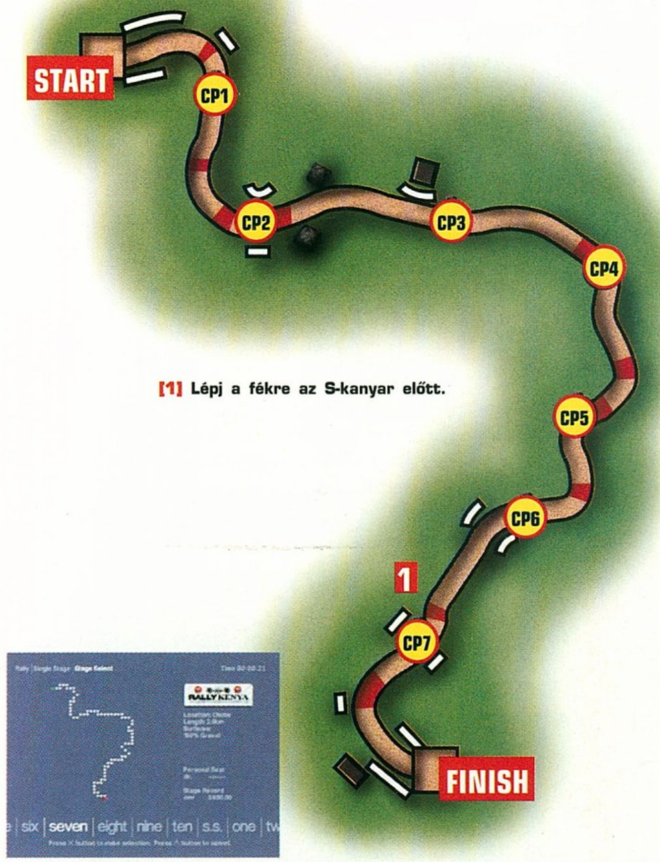
[1]] Beláthatatlan, jobbkezes hajtűkanyar.
[2] Ez az éles balkanyar könnyen kellemetlen meglepetést okozhat, hiszen nem látod a végét
[3] Két éles jobbkanyar egymás után, az első az aszfaltra visz, a második vissza a murvára.
[4] Fékezz nagyot a hosszú egyenes után, mert az út balra kanyarodik és megvan a sansz arra, hogy belerohanj a hirdetőtáblákba.

KENYA – 7. SZAKASZ

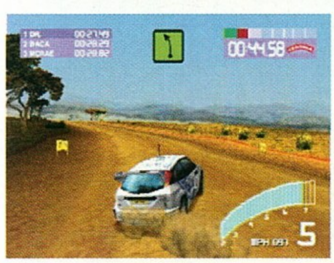
Ez a rally afrikai síkságokon átszelő, sárral és porral borított útra visz el. Az úttest szélesnek tűnik, de maradj távol a padkától, amely elég magas, így nemcsak lelassít, hanem fokozatosan meg is rongálja a kocsidat. A szakaszok általában elég gyorsak, de sokszor váratlan, szűk kanyarokkal is meg kell küzdened, így tartsd a lábad a fékpedálon és jól figyelj.

6. RALLY: KENYA – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Murva
Váltómű	Két fokozat a hosszú felé
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Két fokozat a kocsi fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsi eleje felé
Fékerő	Két fokozat a gyenge felé
Kormány	Két fokozat a magas felé



[1] Lépj a fékre az S-kanyar előtt.





OLASZORSZÁG – 8. SZAKASZ

Az olasz rally nagyon hasonlít a francia futamhoz, jó tapadású aszfaltútjai az alpesi hegyvonulatok közé visznek fel. A szakaszok nagyon kanyargósak, ezért sok kézifékes kanyarra és rövid padlógázas részekre számíthatsz. Légy figyelemmel arra is, hogy az utak a hegyek között kanyarognak – a felhők zavarják a kilátást.

7. RALLY: OLASZORSZÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK	
Gumik	Slick
Váltómű	Egy fokozat a rövid felé
Felfüggesztés	A legkeményebb
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Két fokozat a kocsi fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsi eleje felé
Fékerő	A legerősebb
Kormány	A legmagasabb

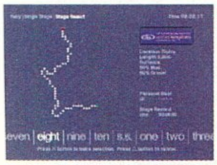




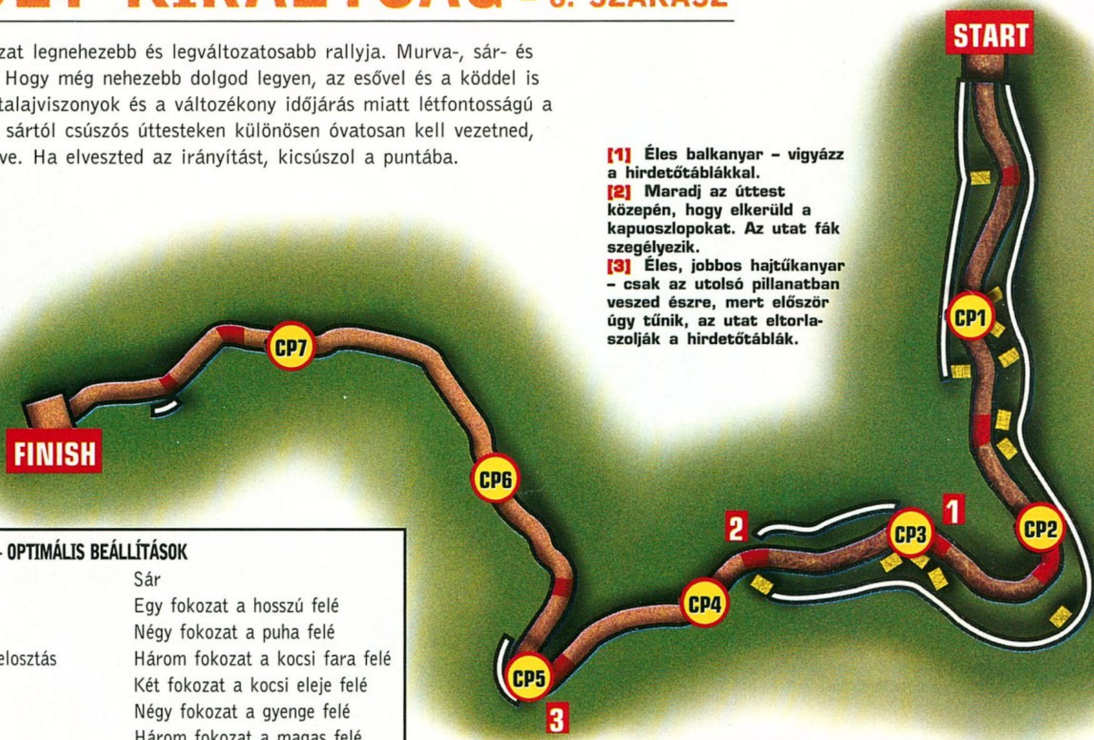
[1] Jobbkanyar, amelyet csak a legutolsó pillanatban veszel észre – olyan, mintha egy útlezáráshoz közelednél
[2] Éles, jobbos hajtűkanyar – épp az ötödik ellenőrzési pont előtt.

EGYESÜLT KIRÁLYSÁG – 8. SZAKASZ

Kétségkívül ez a versenysorozat legnehezebb és legváltozatosabb rallyja. Murva-, sár- és aszfaltutakon száguld autód. Hogy még nehezebb dolgod legyen, az esővel és a köddel is számolnod kell. A különféle talajviszonyok és a változékony időjárás miatt létfontosságú a kocsi megfelelő beállítása. A sártól csúszós úttesteken különösen óvatosan kell vezetned, legfőképpen a kanyarokba érve. Ha elveszted az irányítást, kicsúszol a puntába.







[1] Éles balkanyar – vigyázz a hirdetőtáblákkal.
[2] Maradj az úttest közepén, hogy elkerüld a kapuoszlopokat. Az utat fák szegélyezik.
[3] Éles, jobbos hajtűkanyar – csak az utolsó pillanatban veszed észre, mert először úgy tűnik, az utat eltorlaszolják a hirdetőtáblák.

8. RALLY: EGYESÜLT KIRÁLYSÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK	
Gumik	Sár
Váltómű	Egy fokozat a hosszú felé
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Három fokozat a kocsi fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsi eleje felé
Fékerő	Négy fokozat a gyenge felé
Kormány	Három fokozat a magas felé



PC-ben profi (a)lap!



Kéthetente hétfőn az újságárusoknál!



Miért jó a Computer Akt!v?

MERT EZ A LEGFRISSEBB SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN!

- **Gyűjthető és lefűzhető sorozat van benne Műhelytitkok címmel, melyből Lépésről lépésre megismerheti a számítógép titkait, a leggyakrabban használt szoftverek kezelésének fortélyait.**
- **A zsebzsargon segít mindent megérteni**
- **Hasznos tippek és tanácsok kezdőknek és középhaladóknak**
- **Ha bármi probléma felmerül a számítógéppel kapcsolatban, a Computer Akt!v Szakija 0-24 óráig segít!**
- **Internetes honlapja mindig friss**
- **Családi PC magazin – minden korosztály megtalálja a számára szükséges olvasnivalót.**

MEGÉRI, MERT MEGÉRTI!

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Neversoft
Játékosok száma: Egy vagy kettő
Release date: Szeptember

Tony Hawk's Pro Skater 2

TONY. ÉS HAWK. KÉT SZÓ, AMELY EGYÜTT ANNYIT JELENT, MINT FÁJDALOM, ÉLVEZET, ÉS KOMOLY MEGSZÁLLOTTSÁ



Megcsináltuk ezt a frankó trükköt, és csak egy Gyenge értékelés a hála? És még azt hittük, ez egy igazságos játék!...











A korlátokon, félcsöveken, és falakon való csúsztatás még mindig nagyon fontos, csak éppen most már sokkal nehezebb egyensúlyban maradni

Ha az átlagos emberi testet feldobod 7 méter magasba, várható, hogy elég csúnya lesz a leérkezése. A *Tony Hawk's Skateboarding*-ban mindig is fájdalmas látvány volt az arc és a beton elkerülhetetlen találkozása. Ha azonban az első részről a sebtapasz és a gipsz jutottak eszedbe, a *Tony Hawk's Pro Skater 2* olyan, mint a Vészhelyzet egy része, egy árvaházi bombarobbantás után...

Manapság már nem csak egyszerűen leesel a földre; ha elrontasz egy akciót, várható a könnyfakasztóan fájdalmas zuhanás. Jaj. Ha a rámpára még a szokásosnál is furább szögben érkezel, tisztán hallani a reccsenést, ahogy kedvenc deszkásod, miközben azt sem tudja, merre mennyi, egypár bordájával fizet ügyetlenségéért. Huhh...

Nem az ütközésrendszer a *Tony Hawk's Pro Skater* egyetlen olyan része, amelyet teljesen felújítottak; a legnagyobb lehetőséged a trükkök összefűzése, és ennek a módszernek a segítségével szemtelenül magas pontszámok érhetők el. Van ugyanis egy új lehetőség, és ez képezi a különbséget – ez pedig a Manual. Ez tulajdonképpen egy új mozdulat – (a szakértőknek: ha a deszka elejével csinálod, olyan endo-szerűség) – amivel összekötheted a kombóidat a rámpák között. Csak képzeld el: kiválasztasz néhány pontot a félcsövön, átugratsz rajta, Manual-lal végig az oldalán, majd lecsúsztatsz a szélén. Ennek a használatával az új pályák megtanulása önmagában már élvezetessé válik, mivel azon kezdesz majd gondolkodni, hogyan köthetnéd össze a trükk-zónákat, hogy minél nagyobb pontszámokat érj el.

Már a korai stádiumban lévő programkód is megmutatja, milyen simán és gyorsan fut a játék, még az újonnan kibővített grafikával is. A Neversoft valahogy elhessegette azt a ködtakarót, amely elhomályosította az első részt, és így a folytatás sokkal élénkebb, mint elődje. A pályák gyönyörűek – ennek a marseille deszkás park ragyogó példája.

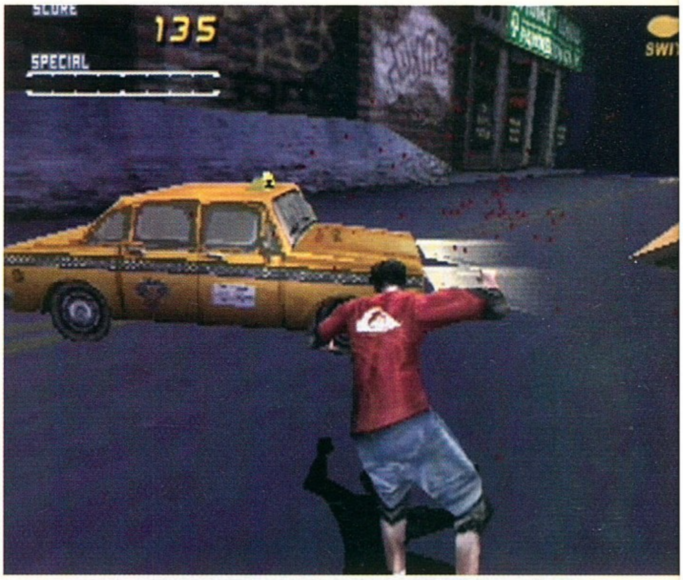
„Az egész sokkal élénkebb, mint az első *Tony Hawk's* – szinte vibrál"

Ragyogó napsütésben haladsz, ég mélykék, az egész park aran színben ragyog. Hmmmmmm. Maguk a deszkások is sokkal kidolgozottabbak, és a saját ve senyződ testreszabásánál szinte minden részletet módosíthatsz, ideértve az arcot, a nadrágot, a cipőt; ha tetszik, ad rá egy pár koszos-rózsaszín Reebok-ot – el hez vajon mit szólna Tony? Egy másik zseniális újítás a *To Hawk's 2*-ben a pályaszerkeszt bevezetése. Itt gyakorlatilag mi den deszkás berendezés, amivel játék során találkozhatsz, a ren delkezésedre áll. A használata gyerekjáték, és bármikor 3D-ba vizsgálhatod meg pályád aktuál állapotát, sőt, a tervezést időle sen megszakítva ki is próbálhat a tesztelni kívánt részeket. Ez szinte végtelen lehetőségeket ad arra, hogy hatalmas trükk-zóná kat építhess föl, miközben a te vezés alatti tesztelés segítségév abban is biztos lehetsz, hogy a pályák végigjátszhatók. Az, hog felépíthetsz egy parkot kizáróla bizonyos képességekre szabva, a is lehetővé teszi számodra, hog saját versenyződ erősségeinek fi





Egy klasszissal jobb a hangulat, most, miután az előző részre telepedett ködpára eltűnt.







A fájdalom és a szenvedés még mindig benne van a pakliban, főleg, ha egy olyan veszélyes (és teljesen agyament) mutatványra vállalkozol, mint a szembejövő taxi átugratása

gyelembevételével készíthess el egy pályát – nem rossz, mikor a cimboráid átjönnek hozzád, hogy megnézzék, milyen trükköket tanultál az elmúlt héten.

A levert térdű veteránok szintén örömmel hallják majd, hogy egy teljesen felújított karrier mód is helyet kapott a játékban. Hasonló az előzőhöz, rengeteg titkos tokennel és videóval, és bizony ott vannak a ropogós százasok is, amit a komolyabb trükkök elzörrentésével lehet megkeresni. Eleinte ez a legjobb módja annak, hogy tisztességes deszkát szedjél össze – fejest ugrasz egy pályába, elnyomsz néhány komolyabb trükköt, leszeded a pénzt, aztán rohansz elkölteni; hiszen jobb deszkával könnyebb nyerni.

Egyszóval csúcsminőség. Az öreg Hawk úgy tűnik, csak javult az eltelt időben. Ha a teljes verzió csak közel olyan jó lesz, mint amit most a *PSM* vizsgálgat (és majdnem bizonyos, hogy inkább jobb lesz ennél), akkor komoly játékóráknak nézünk elébe. Szóval elő a ragtapaszokkal...

Al Bickham

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A MÉRETES TRÜKK-ZÓNÁK



Bizonyos helyeket úgy terveztek, hogy hatalmas trükköket lehet rajtuk lezavarni, és ezért eszelős mennyiségű pontot zsebre vágni. Az egyik ilyen hely a marseilles-i deszkás park – csak figyeld a kis kék nyilat, köss össze egy pár trükköt, és tied a dicsőség és a hírnév. Nem rossz.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Új trükkök
- Feljavított grafika
- Pályaszerkesztő

− PONTOK

- Egy kicsit hasonlít az elsőre
- Ööö...
- Hát ennyi

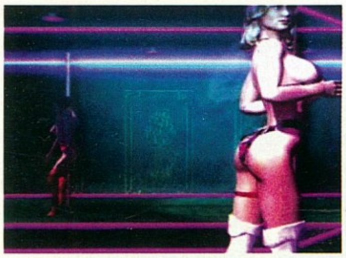
! MIELŐTT MEGVENNÉD

Rendben, biztos nehéz elhinni, de a *Tony hawk's* Pro Skater 2 minden jel szerint jobb lesz, mint az első rész. A számos új opcióval, a fejlettebb grafikával, és a még nyaktörőbb trükkökkel biztos nyertesre számíthatsz.

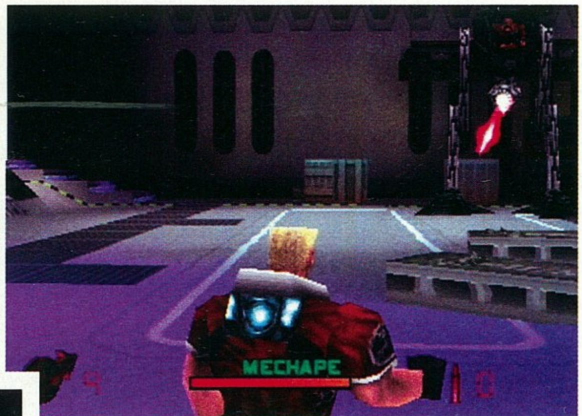
Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: N Space
Játékosok száma: Egy vagy kettő
Megjelenés: Szeptember

Duke Nukem: Land Of The Babes

KÉT NAGYSIKERŰ RÉSZ UTÁN DUKE VISSZATÉRT A SZOKÁSOS NAGY ROBBANÁSOK ÉS HIÁNYOS ÖLTÖZETŰ HÖLGYEK KÍSÉRETÉBEN



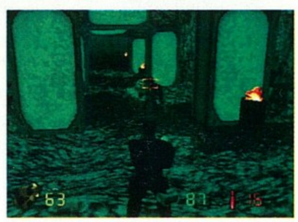
Hölgyválasz (na, legalább egy kicsit hasonlítanak a hölgyekre) – íme a disznó-robbantó trilógia harmadik epizódja







Bebörtönözni ezeket a cicákat? Ez a világ teljesen megőrült; valaki tegyen már rendet...



Sok játék jelentős változásokon esik át a fejlesztés legutolsó szakaszában. Reméljük, a *Duke Nukem: Land Of The Babes* is ennek a sorsnak néz elébe; a kód, amit a *PSM* tesztelt, grafikai és játszhatósági téren hagyott még kívánnivalót maga után, amiket remélhetőleg kiküszöbölnek a megjelenés előtt.

A cselekmény időpontja a távoli jövő, amikor is egy idegen faj letámadja a földet, kiirtva a férfiakat, és rabszolgává téve a nőket, hogy egy hibrid fajt hozzanak létre. A néhány női menekült létrehozza a „Cicusok Egyesült Ellenállását", de még így is segítségre szorulnak, mikor az idegenek egy új, pusztító fegyvert fejlesztenek ki. Persze férfisegítségről van szó, hiszen ők mégiscsak lányok. Hogy harcolhatnának hatékonyan, mikor állandóan arra koncentrálnak, hogyan domborítsák a mellüket? Értitek, nem?

Színre lép Duke Nukem, az igazi izomagyú macho, aki fegyverimádata és beszólásai miatt milliók példaképe. Duke fegyverét forgatva 23, hatalmas sertésekkel, és elvétve gorillákkal telepakolt pályán kell magadat végigküzdened, ahol a fegyverek között a hajítókéstől a gránátvetőig minden szerepel. Még vízalatti szinteket is láttunk, bár szomorúan jelentjük, hogy egyelőre az előzetes kód lefagy, mikor Duke feje a víz alá merül, úgyhogy reméljük, a teljes verzióra ez az apró hiba már eltűnik.

A játék természetesen a szokásos Duke-sémákra épül, a jól ismert pusztító erejű fegyverzettel, vérrel, félmez-

> **„Egy idegen faj letámadta a földet, kiirtva a férfiakat..."**

telen nőkkel, és Duke kimeríthetetle szexista megjegyzés-tárházával. Ez képlet már jól működött az előző k részben is (a 8/10-es és 9/10-es po számok önmagukért beszélnek), így Infogrames a voksát a már meglév engine-re és grafikára tette le.

Sajnos a játékmenet és az irán tás bökkenőit még el kell simítani, mégpedig gyorsan, ha a trilógia be fejező része szeretné az elődök szí vonalát produkálni, hiszen még leg alapvetőbb grafikai megoldások is básak. Az ütközésérzékelő kód fonnyadt működése miatt elég, ha ellenséges röfik közelébe pörkölsz párat, és már meg is sebezted őke és persze, a konzolon megjeleníten vetkőző nőkkel csupán annyi a pro léma, hogy leginkább elhízott trans vesztitákra hasonlítanak, félrecsúsz műmellekkel. Maga Duke Nukem sem változott sokat, bár a rajongó bizonyára örömmel kaparintják ma a kezük közé a kötelező sugárhajt hátizsákot, meg persze a röntgen-s műveget. Mikor a kész kód megér zik, garantáljuk, hogy ti is azt lát játok majd vele, mint mi... ■

Lee H

AMIRE ÉRDMES ODAFIGYELNI...

A FEGYVERES PATKÁNYOK



A jövőben ezek a koszos rágcsálók képesek lesznek fegyvereket tartani, és ami még rosszabb, ezekkel a fegyverekkel mozgó célpontokra is tüzelni – sajnos kedvenc férfi-soviniszta Mr. Nukem-ünk is ide tartozik. A patkányok két lábra állva egyenként kábé két méter magasak, ami rossz hír a cicusoknak és a patkányirtó szakembereknek egyaránt...

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK
- DeathMatch mód
- Nagy fegyverek
- Cicusok

– PONTOK
- Szerencsétlen irányítás
- Darabos grafika
- Tragikus mértékű szexizmus

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A játék igencsak a sorozat vonzerejére alapoz, tehát az elődökhöz hasonló grafikára és játékmenetre számíthatsz. Ha a végső verzió programkódja nem változik számottevően a mostani, előzeteshez képest, akkor a játék a megjelenéskor már túlságosan idejétmúlt lesz.

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Delphine
Játékosok száma: Egy vagy kettő
Megjelenés: Szeptember

Moto Racer World Tour

ADJ EGY KIS KAKAÓT A SCEE SÁRVERŐ, KÉT KERÉKEN SZAGGATÓ MOTORBICIKLIS ŐRÜLETÉNEK

Isten hozott a lehetetlenül magas ugrások és a nyaktörő sebesség világában! Hozz magadnak egy széket, és igyál az izgalmak, vakmerőség, és az ördögi mutatványok poharából, mivel eljöttek a... OK, talán a motorozás nem képezi mindennapjaid szerves részét, de még nem született olyan ember, aki ne bámult volna döbbenten az ilyen fedettpályás sportversenyek, a sáros arénák, és eszelős versenyzők láttán...

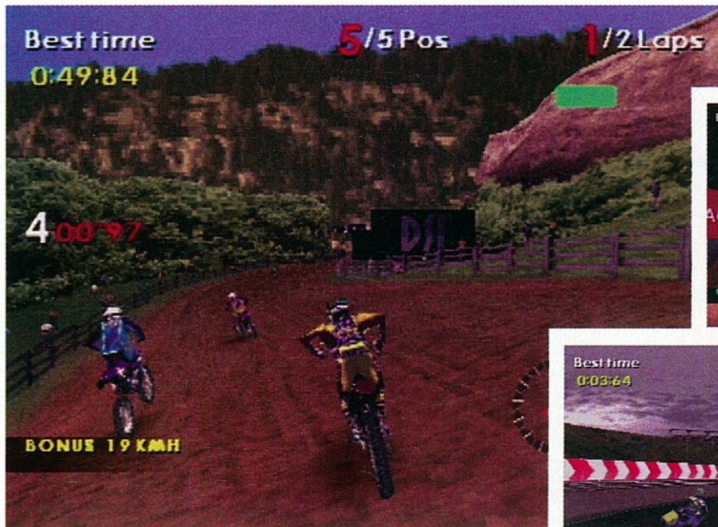
A SCEE megpróbálta a lehető legtöbb akciót és sportágat bepréselni a *Moto Racer World Tour*-ba. A 250cm³-s Világbajnokság még szabadtéren játszódik, de ha a 125cm³ mesterévé akarsz válni, fedettpályás versenyeken is indulhatsz; ezek után megpróbálhatod mindkettőt a kétjátékos osztott képernyős módban. Ülhetsz még 500-as motorokon, vezethetsz forgalomban, játszhatsz párharcot a Dragster módban, vagy jöhetnek a magas oktánszámú mutatványok a Freestyle keretein belül. Sajnálatos módon az az előzetes verzió, amelyre sikerült rátennünk a kezünket, nem rendelkezett még ezekkel a módokkal.

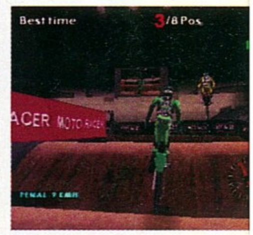
Hagyományosan a motorszimulátorok legnagyobb buktatója a motorok fizikai viselkedésének modellezése. A Delphine védelmére legyen mondva, ők mindent megtettek azért, hogy a mozgásokat a lehető legélethűbbre csiszolják; ez nem egyszerű, mivel ezeket a gépeket egyénként is nehéz egyensúlyban tartani. Egy olyan motorszimulátort, amely a *TOCA* ultra-realisztikus megközelítését próbálja megvalósítani (ahol a legkisebb kontaktus a fűvel már a kicsúszáshoz – és így az utolsó helyhez – vezetett), kínszenvedés játszani. Reménykedjünk, hogy az *MRWT* bátor próbálkozása megpróbálja eltalálni a játszhatatlanság és az élethűség közötti utat.

> **„Megpróbálja eltalálni a játszhatatlanság és az élethűség közötti utat."**

A 250-es verseny valóban nagyon gyors, és az igazat megvallva, a játékos motorja tuningoltnak tűnik a gépi ellenfelek pontosan manőverező, de lomha bringáihoz képest. Ennyi lóerővel maga alatt a *Moto World Raing Tour* komoly lehetőségeket rejt – érdekes azonban, hogy a pályák és járművek változatossága hogyan áll össze egy szélsebes, csonttörő, jajistenemezmostmeghaltvagynem motocross-játékká. ■

Lee Hall



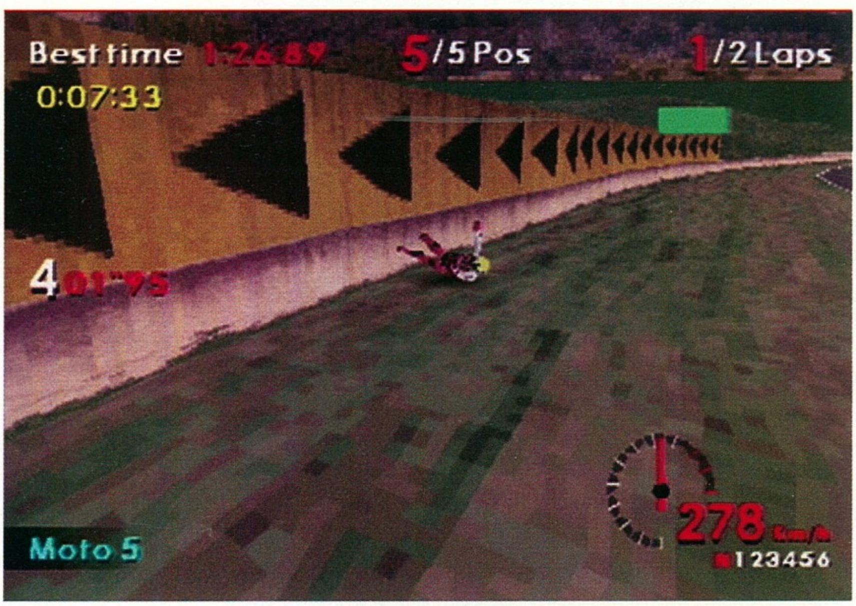




A szabadtéri és fedettpályás versenyeken viselhetsz bármit, csak bőrből legyen. Még csinos rózsaszín cuccokat is magadra ránthatsz – ez tetszik is majd Cat(herine Channon)-nek és, ööö, Lee-nek...

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A FURA ÜTKÖZÉSEK



Ha egy átlagos motorverseny-szimulátorban 200 kilométeres sebességgel belehajtasz egy falba, azt várnád, hogy két másodperc múlva már megint talpon légy. Az *MCWT*-ben ez sokkal elegánsabb módon lett megoldva: íme a korláton keresztülesés mutatványa...

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Licences pályák
- Rengeteg opció
- Látványos esések

– PONTOK

- Nem túl szép
- A kezelés talán túl bonyolult
- Több bonusz kéne

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A gyorsabb szabadtéri versenyeken a hatalmas lóerőszám gyenge kezelhetőséggel párosul. Remélhetőleg a teljes verzióban ezt a hibát kiküszöbölik, hogy a *Moto Racer* olyan nagy kihívást jelentsen, mint amilyen gyors.

Fáklya/**horror**/kastély/**barna**/a gatyád

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: DarkWorks
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: November

Alone In The Dark 4

VALAHOL EGY PÁRIZSI MELLÉKUTCÁBAN HATALMAS GONOSZ FEJLŐDIK. FRANCIAORSZÁGBAN ELVESZ[Y] KÓSZÁLÓ *PSM*-TUDÓSÍTÓNK ÓVATOSAN LÉPDEL (ÉS EGY MÉRETES FURKÓSBOTOT SZORONGAT)







Edward kellemes társaság, és lega[...] látod, mikor közeledik

A keresőfáklya fénye egy pillanatra megvilágítja a viktoriánus stílusban díszített, sötét előszobát, ahol poros könyvek egész sora áll. Ahogy a reszketeg fény körbejár a szobában, egy magányos alak lép a szőnyegre, hogy érdekes tárgyakat keressen. A mozgó fénysugár vonzását követve egy formátlan teremtmény jelenik meg, rátámadva fáklyát tartó hősünkre, nem hagyván neki védekezési lehetőséget. Ahogy a kamera elfordul, érzékeljük a főszereplő balvégzetét, és nyilvánvalóvá válik, hogy a legnagyratörőbb horror-projecttel van dolgunk azóta, hogy a *Resident Evil* zombijai elkezdték terrorizálni Racoon City-t.

Bár első pillantásra az *Alone in The Dark 4* csak egy összedobott *Silent Hill* - és *Resident Evil* másolat, ha tovább figyeljük, bebizonyosodik, hogy sokkal többről van szó. Bár a játék még csak 60%-osan kész, máris elmondható, hogy a párizsi DarkWorks valószínűleg új mérföldkövet mondhat magáénak a túlélő-horror műfajában. A

játékmenet hagyományos: a szereplő egyikével kell bejár[...] egy kastélyt, hogy aztán tárgyakat gyűjtögetve és szörny[...] lecsapva megoldjad a rejtély[...] van azonban valami különle[...] az *AITD4*-ben – és a fények[...]

„Van valami különleges a[z] *AITD*-ben, am[i] megkülönböz-teti a horror-műfaj szokás[os] képviselőitől"

valamint a világítás okos ha[s]nálata csak erősíti ezt az ör[...] atmoszférát. A nevéhez hű m[...]don (Egyedül a sötétben) az *Alone in The Dark 4* jónéhá[...] gyengén megvilágított helysé[...] szerepeltet. A szokatlan fegy[...] arzenállal felszerelt játékos [...] annyit tehet, hogy a gyér fén[...]ben keresgéli a tárgyakat és [...]dösi a szörnyeket, vagy ott v[...]

The New Nightmare







Képzeld el, hogy egy rovar mászik végig szép lassan a gerinceden – na, már majdnem tudod, milyen a hangulata...

még az alkalmankénti villanykapcsoló. Ez a hatás olyanná teszi a játékot, mintha az X-Akták egy epizódját néznéd, ahol a sötét szobák mélyén elmondhatatlan szörnyűségek rejlenek. Bár ez tipikus képlet a bukáshoz, a hatás végül igencsak meggyőző, ahol a valósághű világításeffektek és a hihetetlenül részletesen kidolgozott helyszínek az egyik jelenleg legkidolgozottabb PlayStation játékot eredményezik.

A sötétség használata központi szerepet játszik még a fokozatosan egyre érthetőbbé váló történetben és a harci részekben is. Bár a cselekményről egyelőre még nem sokat tudni, annyi biztos, hogy Edward Carnby és az újonnan felfedezett hősnő, Aline, kellemes sétának nézhet elébe a kastély mintegy 140 helyszínén. Az is valószínű, hogy az egész alapja a sötétség erőinek inváziója lesz, akiket csak a fénnyel lehet visszatartani. Így a műfaj szokásos tárgyvadászatához még hozzájön az olyan speciális fegyverek felkutatása is, amelyek képesek fénysugarakat kilőni, ezzel megsemmisítve az ijesztő dögöket. A szörnyek eredetisége és intelligenciája tovább erősíti az eltávolodást a túlélő-horror műfajban annyira jellemző felkutatni-elpusztítani sémától.

A DarkWorks kiaknázta, hogy lelkünk mélyén sokféle félelem létezik – az egyedülléttől, a sötéttől, csak hogy a legnyilvánvalóbbakat említsük – és ezeket a játék során maximálisan felszínre is hozzák. Az örökös félhomály a legnyilvánvalóbb példa, de ott van még a szörnyek eltérő viselkedése és intelligenciája, amely különösen sokkoló lehet, és amelyhez egy kis taktikai hozzáállás is szükségeltetik. Például néhány teremtmény vak, de nagyon éles a hallása, így reagál bármilyen kis, általad okozott zajra. Van, amelyik fél a fénytől, és nem mer közelíteni, ha fáklya van nálad. Ez tovább színesíti az akciót, ahelyett, hogy a játékosnak mindenkivel meg kéne küzdenie.

Ami még különlegességnek számít, az a két karakter különböző – de egymáshoz kapcsolódó – története. Bár nem jelent semmilyen előnyt a férfi ill. a női karakter kiválasztása, Edward a főbejáratnál indul, míg Aline a tetőre érkezik. Ennek eredményeképpen a rejtvények különbözők lesznek, és egy második cselekményszál is jelen van a játékban, amellett, hogy ▶



Mi az, anyus?! Nem látod, hogy éppen eszek? Az *Alone In The Dark* népei nem éppen szociális érzékükről híresültek el



Néha job
fáklya nélkül
mászkálni, és
tudni, mi van
körülötted...

▶ a DarkWorks egy lenyűgöző kommunikációs rendszert fejlesztett ki a két hős között. A L2 gomb használatával a játékos kapcsolatba léphet társával, aki tanácsokkal szolgál attól függően, hogy a játékos hol tart a történetben. Így lehet, hogy Edward néha szeret csevegni, de elképzelhető, hogy Aline pont akkor hívja, mikor éppen térdig jár a szörnyekben, és ilyenkor nem lesz beszédes kedvében.

A nyolc szereplő, akik körül olyan szövevényes történet bontakozik ki, hogy még Columbo mester sem igazodna ki rajta, és a különleges zene segítségével az *AITD4* képes lehet elfoglalni az őt megillető helyet elődei, az első horror-videojátékok után. Bár néhol kétségtelenül kölcsönöztek ötleteket (mint a megvilanó hasznos tárgyak a la *Resident Evil*) a játékhoz, az *AITD4* feszült hangulatú, és a sokkolással és okos játékmenettel egyaránt megfoghatja a játékosokat. Ami még fontos, hogy bár felhasználja a túlélő-horror műfaj jónéhány elemét, szakít is egy pár hagyománnyal. A szereplők a *Resident Evil*-ből

„Feszültséget kelt; egyarán játszik a sokkolásra és a igényes játék menetre"

megismert, kissé idegesítő rendszerrel itt is szabadon já kálnak, míg az ellenfelek nyil vánvaló MI-je kellemes újdon

Az még nem derült ki, ho vajon a DarkWorks képes les a játék különböző ötleteit egy egységes egésszé kovácsolni, elég valószínűnek tűnik, hogy igen. Az *Alone In The Dark* talán nem egy hatalmas lépés előre, de az igényes történett a jó és rossz közötti klasszik harccal, és a sokkoló hangula együtt lehet, hogy megint itt idő félni a sötétben. ■

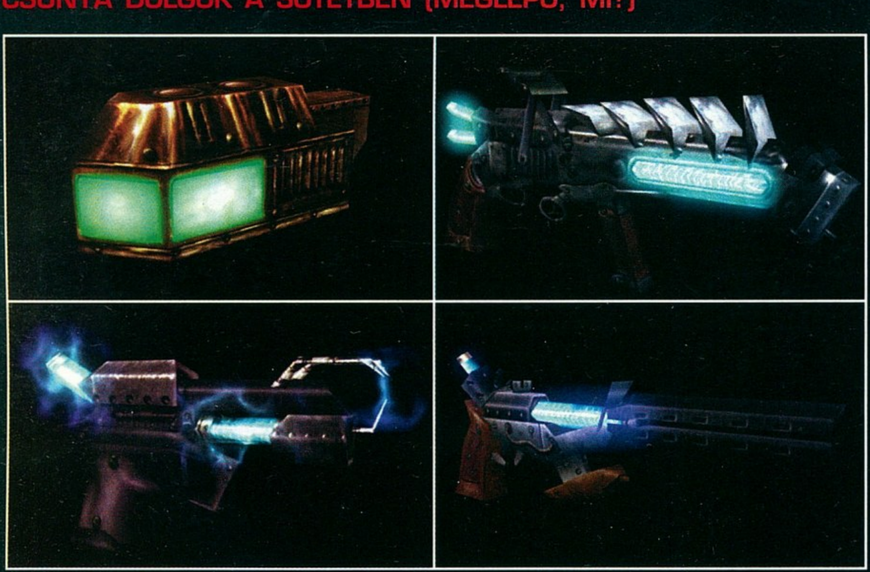
Steve Mer



Még a hétköznapi tárgyak is ijesztőnek tűnnek az ilyen környezetben

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

CSÚNYA DOLGOK A SÖTÉTBEN (MEGLEPŐ, MI?)



Ahogy azt a címe is mutatja, az *Alone in The Dark* az emberek sötétségtől való félelmére játszik. Edward és Aline is rendelkezik egy fáklyával, aminek segítségével a kulcsfontosságú tárgyakat megtalálhatják a kastély szobáiban. Bár néhány szoba tökéletesen sötét, akadnak olyanok is, amelyek félig, vagy akár egészen ki vannak világítva; a játék második részében pedig egy organikus alvilágba szállhatunk alá. Az alapvető szabály egyébként az, hogy ha sötét a hely, akkor ott csúnya meglepetés várható. A sötétség egyébként orvosolható olyan fegyverekkel, amelyek nemcsak fényt adnak a sötét helyeken, de meg is ölik a legtöbb démont.

PSM VÉLEMÉNY

⊕ POINTS

- Hihetetlen grafika
- Észrevehető a szörnyek MI-je
- Két külön küldetés

⊖ POINTS

- *Ez a Resi Evil területe*
- A rejtvények túl egyszerűek
- Talán túl sötét

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Megvan benne a lehetőség, hogy az év egyik legstílusosabb túl élő-horror játéka legyen. Alapvetően egy hagyományos akció/k land, de a lélegzetelállító ki vitelezés, valamint a hangok ügyes használata kiemeli a töb hasonló program közül.

.EVELEZÉS

:vélcím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141 E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZHANG

EGY OLVASÓNK A HUNGARORINGEN AVAGY MILYEN ÉRZÉS NYERNI? * MIÉRT PSX A PS * LEVELEK ÉS RAJZOK MINDEN MENNYISÉGBEN



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja: KLAUSZ ANIKÓ

a Istennek és a szünidőnek, minden nyári számban ordokat dönt a beérkező levelek mennyisége. A csa- rajzok még ennél is bővebben érkeznek, mert min-ki legalább egy, de gyakran több, néha tíz rajzot is lékel. Ezzel csak az a baj, hogy nem tudjuk az összes képet megjelentetni, csak a valamilyen szempontból elemre méltóakat – nem feltétlenül a legjobbakat, zen a művészetet nehéz megítélni. Ahogy megfigyel-itek, ebben a hónapban igen magas a színvonal.

djük egy gyors kérdéssel:

A PlayStation rövidítése miért PSX? Miért nem PS?

egezte nekünk Lénárt András, Pécsről, de valljátok nektek is megfordult már a fejetekben a kérdés. rom válaszunk is van:
 hárombetűs rövidítések a leggyakoribbak, és a népszerűbbek. Az első kettő, a PS jól smerhetően a PlayStationből jött át (meglepő – rk.) az X az meg csak úgy ott van. Disznek. Bizonyos magazinok szerkesztőségében találhatta alaki, és azóta is betegesen ragaszkodnak hozzá gjaikban. Úgy érzik, nagyon frappáns és jópofa, és olog így maradt.
Csak úgy.

„Hello PSM!

Az újság szuper. Olyan amilyennek lenni kell. Az ára ugyan kicsit borsos, de megéri. A demo CD-vel soha nem volt gondom. Ugyan mostanában elég kevés rajta a demo. Régen 8 most meg 5. De végül is ez nem olyan nagy baj. A 12. számot mindenhol kerestem, de éppen nyaraltam, és nem tudtam hol beszerezni. Örülnék, ha elküldenétek. A PST-t is szoktam venni, jó dolgok vannak benne. Kérdéseim: Amikor megjelenik majd a PS 2 az újság fog tesztelni még PS 1 játékokat is? Az előző számban az ár miért maradt le a táblázatról? Még egy kérdés: A Szigorúan Titkosban nem lehetne egy olyan rész, ahol régi játékok kódjai vannak?(...)"

Hiller Gábor, Budapest

A *PSM* mindenképpen a régi PSX-hez kapcsolódó újság marad. Ennek több oka is van. Egyrészt az új konzol még évek múlva lesz majd csak elterjedt, és csak akkor lesz kialakult kultúrája, játékainak múltja, igazi közönsége. Másrészt a PSX továbbél az új formatervezésű PS Egy alakjában. Mindig olcsóbb lesz, mint a nagy testvér, és a már eladott hatalmas példányszám még sokáig jó alapot biztosít a fejlesztőknek, és például nekünk, a *PSM* Magazinnak is. Ennek ellenére, természetesen lesznek PS2 cikkeink is, mint ahogy már most is van PS2 Felderítés. Következő kérdésedre válaszul, azért nem írtunk árakat, mert ezek a termékek szabadárasak, itt ennyibe, ott annyiba kerülnek. Ahogy „öregszik" egy program, úgy lesz egyre olcsóbb, és ha eléri az eladott példányszáma a Platinum (platina) fokozatot, még olcsóbbá válik. Végezetül: nyisd ki a Szigorúan Titkos oldalait! A rajzokat köszi.

SZTÁR LEVÉL

„Kedves PSM

Szeretnék köszönetet mondani a sok ismertetőért és a játszható demokért. Nagyon szeretem az újságokat, a demok és a tippek nagyon jók. A kedvenc játékom a Lego Racers és a Metal Gear Solid. Az újságotoknak előfizetője vagyok. Remélem a jövőben is ilyen színvonalas lesz az újságotok. További jó munkát kíván:"

Szeitner László, Győr

Köszönjük a dicséretet és a jókívánságokat. A gyönyörű rajzért cserébe teljes verziós játékot küldünk, még nem tudom mit, de remélem tetszeni fog!



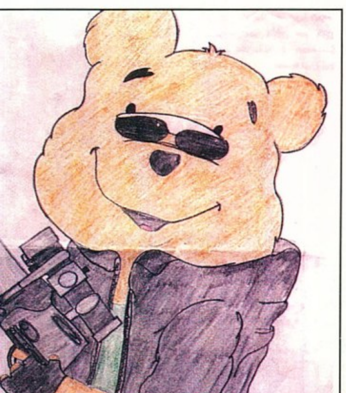
„Tisztelt PSM!

Kicsit megcsúszva, de így utólag is köszönöm azt a lehetőséget, hogy most először kijutottam a Hungaroringre a Ti segítségetekkel. A GT Világbajnokság szuper volt. Felejthetetlen élmény volt számomra. Még soha semmin, és semmivel nem nyertem, és tessék, ez bejött. Köszi! Csak egy SMS. A csúcs az volt ráadásul, hogy verseny alatt is voltam a boxutcában, pedig nem szólt oda a jegy, de egy-két rendes embert mindig meg lehet dumálni. A kép is ekkor készült. Még egyszer köszönöm! Ezentúl is folyamatosan fogom venni az újságot, mert nagyon jó, és még egyszer sem csalódtam benne. Mindenki panaszkodik, hogy drága. És? Mi nem az? Akkor ne vegye meg. (De jövőre sokat ne emeljetek rajta!) További jó munkát! Nyomulás játszani!"

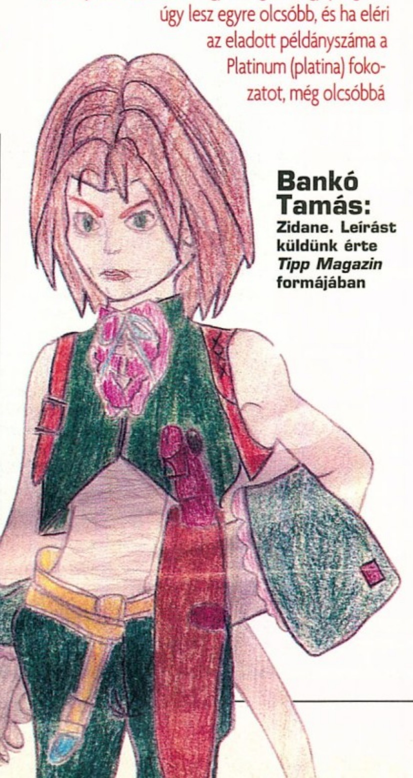
Németh Gergely, Mosonmagyaróvár

Kedves Gergő, köszi a fotót, ami sajnos nem fért be a rovatba. Igazán boldog vagyok, hogy sikerült valakinek ilyen örömet okoznunk! Ráadásul nagyon tetszett, hogy nálunk nyertél először, mert még én se nyertem sehol... A *PSM*-ben azonban sokan nyernek ezt-azt, és kíváncsi lennék, hogyan is éli ezt meg a szerencsés? Hát így, ahogy Te. Köszönöm a visszajelzést, és megyek üdítőskupakokat beküldözgetni...

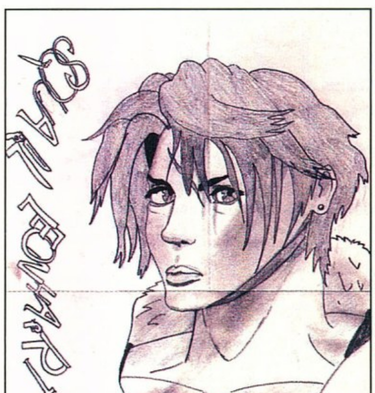
A következő számig: gerápppááá!



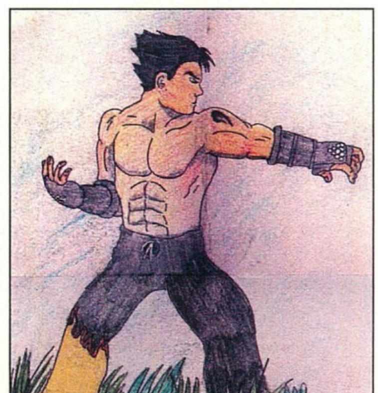
olyky Tamás alkotása, amit *PSM* szülinapjára küldött



Bankó Tamás: Zidane. Leírást küldünk érte *Tipp Magazin* formájában



Kovács Bertalan, Pécs: Squall, a *FFVIII*-ból megér egy Karácsonyi különszámot!



Ifj. Kovács József, Budapest: Jin. Művészünk szintén újságot kért

SZÖVEG: **Kósa Szabó Krisztina/Sinka Zoltán Gábor**

MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A *PSM* ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>*Már megjelent!*>>

SOUTH PARK: BETTER, LONGER & UNCUT - FILMZENE

(Warner)

Végül is, gyanútlan hallgatóknak ez egy felettébb idegesítő lemez. Sőt, kifejezetten az. Bárkit ki lehet vele kergetni a világból. Ha azonban Kenny és társai ártatlan hétköznapjait egyszer is lekövetted már, akkor sokkal rózsásabb a kép. A mozikban már mindenki megszerezheti az alapvető jártasságot a *South Park* világában. Azonban a TV sorozat az igazi, nem is beszélve az autóversenynek és/vagy videojátéknak álcázott merényletekről. Hidd el ez nem a valóság, az átlagos amerikai kisvárosok élete még a *South Park*nál is sokkal fárasztóbb és bizarrabb. Fel tehát Kanada ellen, valakinek úgyis lakolnia kell ezért a sok marhaságért! **KSZK+SZG**

Értékelés: Kenny maradj életben! 9/10





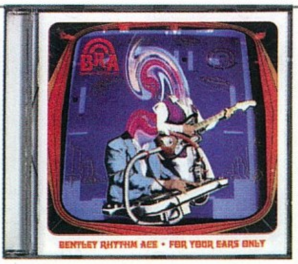
>>*Már megjelent*>>

SHIRLEY BASSEY

Diamonds Are Forever / The Remix Album (EMI)

Komolyan mi tartott ennyi ideig? Már a Propellerheads és Shirley közös megaslágere után is, igazán elfért volna egy ilyen válogatás. Az ötlet adja magát nem is kell hozzá egy teherautónyi selyem nyakkendős marketing igazgató. De mégis eltelt kb. három év. Vagy talán jobb is így. A szüleink felejthetetlen dívája még most is lenyűgöző, a jelen hangvarázslói pedig nem hoznak szégyent a produkcióra. A lista igen meggyőző, persze a Propellerheads sem marad ki a remixelők sorából. Mi inkább mégis a Mantronik és Kenny Dope dolgozatait emelnénk ki. Sokat nem is kell filozofálnod a lemezboltban, ez a lemez része a klasszikus műveltségnek, ja és jó is. Nagyon. **KSZK+SZG**

Értékelés: Lehet hogy Shirley Bassey nélkül te sem élnél most. Kérdezd meg a szüleid! 7/10



>>*Már megjelent*>>

BENTLEY RHYTHM ACE / For Your Ears Only

(EMI)

Végre! Már magunk is kezdtük elfelejteni ezt a remek csapatot, pedig igazán maradandó nyomokat hagytak eddig is a tánczene történetében. Zajos, zaklatott, vicces zenei világ az övék, ha egyszer megkedvelted őket örökre a kedvenceid maradnak. A srácok most sem csináltak felejthető muzsikát. Nekünk végig az az érzésünk volt a lemezt hallgatva, hogy minden létező eszköz hangot ad ki a kezeik alatt. Bármi megtörténhet ezen az albumon, és egy idő után már várod is, hogy mi jöhet még. Még egy korábbi nagy slágerük remix verzióját is feldobták zárásnak, hogy teljes legyen a kép. Igazán gáláns lemez. **KSZK+SZG**

Értékelés: Nem csak a füleidnek 7/10



>>*Már megjelent*>>

MORCHEEBA

Fragments Of Freedom

(Warner)

Most igazán szemét kritikus leszek. Egyszerűen, kegyetlenül. Amire megbarátkoztam volna a Morcheeba-val, addigra megjelent ez a lemez. Tudom, hogy már régóta vannak, de nekem még soha nem sikerült teljesen, minden fenntartás nélkül a szívembe zárni őket. Pedig illik szeretni ezt a zenekart modern tánczenei körökben, de nekem mindig túl könnyen emészthető és kiszámított volt. Ezzel az albummal pedig jól elszámolták magukat. Unalmas, rockalapú popizé, kutyulék, elég volt egy életre. A lemezeladások majd megmutatják, mit szólnak a hardcore rajongók. **KSZK+SZG**

Értékelés: Zsákutca, sötétebb mint eddig bármikor 3/10



>>*Már megjelent*>>

IRMA UNLIMITED

Spring / Summer House Collection (IRMA/Gong Express)

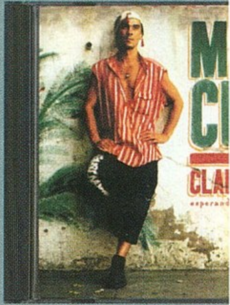
Igen, tudjuk nem hagyott minket cserben az időérzékünk. Most nem tavasz és nem is nyár, ősz van. Éppen ezért jó ez a lemez. Tudja azt az érzést, amit a címe kínál. Kulcs az örök mediterrán hangulathoz, kellemes nyári nosztalgia, most ősszel. Az IRMA az olasz zenei élet egyik alapja, lemezeik kifogástalan tartalmánál, csak a borítóik színvonala magasabb. Elég csak egy katalógust kézbe venni. Ez a lemez pedig az újdonsült rajongóknak is méltóan mutatja be az IRMA világát. Igazi kellemes mediterrán house, jazzes, énekes, vidám. **KSZK+SZG**

Értékelés: Tartalom és forma, IRMA színvonalon 8/10

JÁTÉK

MANU CHAO

Ezt a lemezt nem kell bemutatni se[...]
juk. Az olasz agitáló popzenekar éne[...]
gásai tapasztalatait sűritette fel erre[...]
bum két éve jelent meg és nem is k[...]
érdeklődést, egészen addig, amig M[...]
rá nem akadt és fel nem használta f[...]
eredmény mindenkinek ismert.
Ha még nincs a birtokodban egy Ma[...]
akkor itt a lehetőség!



Mi volt Chao zenekarának

1. **Mano Negra**
2. **Mado Nna**
3. **Manu Nanu**

A válaszokat, a neveddel [...]
meddel szeptember 20-ig
el az alábbi helyek valame[...]
› Levél: 1306 Budapest 35,
› SMS: 06 20 / 991-9979
› E-mail: info@tofproduct[...]

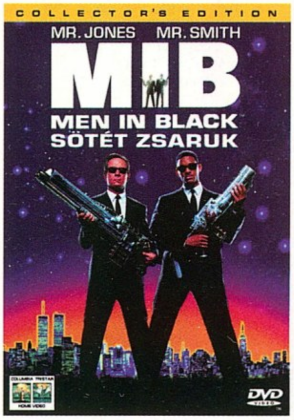
Az augusztusi játék nyert[...]

- **Makkai Ákos Budapest**
- **Antoni István Budapest**
- **Szeitner László Győr,**

A helyes válasz a 2. volt.
A Cypress Hill új lemezén[...]
a címe Skull & Bones
Gratulálunk!



A HÓNAP DVD-I

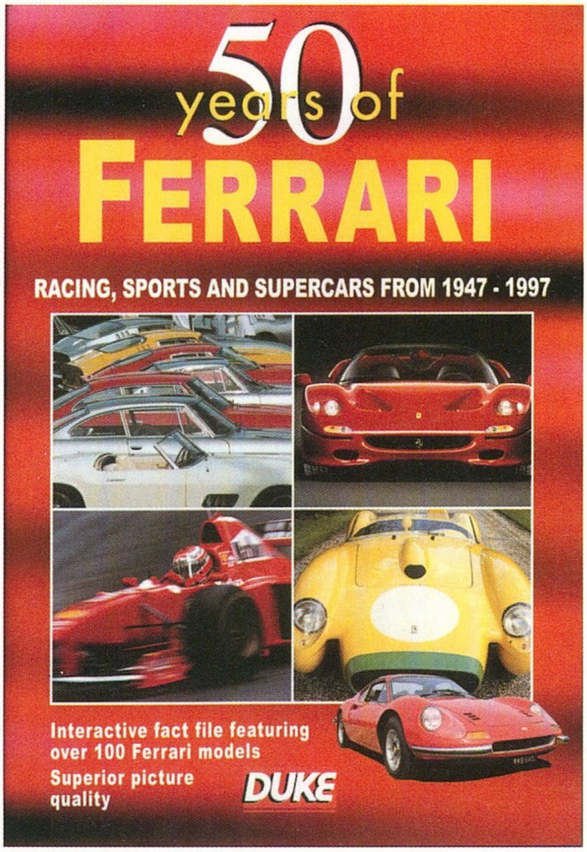


>>Már megjelent>>

MEN IN BLACK
(InterCom)

Hát ez az. Így kell egy DVD-nek kinéznie manapság. Minden olyan lehetőséget kihasznál ez a lemez, amit a DVD technika kínál. Annyi apró extra és figyelmesség ill. profizmus van a dologban, hogy a film maga már nem is számít. Az animált menü az egyik legszenzációsabb amit ebben a műfajban láttunk, bármelyik játékban megállná a helyét ez a grafika. A filmet már mindenki kívülről fújja, a zenét már álmunkból felkelve is eldúdoljuk, de mégis sikerült még egy lapáttal rátenni a MIB csapatának. Csak ez a Willy gyerek... De ez már személyeskedés. KSZK+SZG

Extrák: **Magyar feliratok, animált menük, több fejezetes hogyan készült menü, videoklip, filmográfiák, Barry Sonnefeld, a rendező és Tommy Lee Jones kommentárja**
Értékelés: **Will Smith miatt csak 7/10**



>>Már megjelent>>

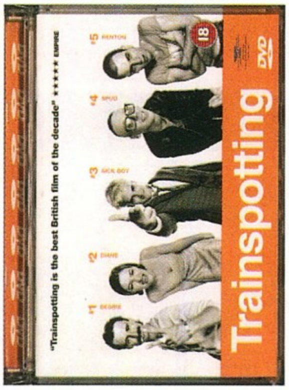
50 YEARS OF FERRARI
(Gong Express)

Van olyan ember, aki még soha nem hallott ezekről az autókról? Szerintünk nincs. Azonban olyan ember is kevés van, aki ennyi Ferrarit látott volna egyszerre. Mostanáig. Ez a DVD a Ferrari összes fontos modelljét bemutatja, az archív felvételek, a korabeli versenyrészletek és az olasz autógyár bemutatóin készült hihetetlen képsorok komoly nyálcsorgatást képesek kiváltani. Mi tátott szájjal néztük végig a filmet, de bármibe lefogadjuk, hogy te sem teszel majd mást. Schumacher rajongóknak kettőt is illik venni ebből a DVD-ből. Biztos, ami biztos. KSZK+SZG

Extrák: **Nincsenek**

Értékelés: **Jobb, mint egy lexikon 10/10**

Legendák, klasszikusok, felejthetetlen pillanatok. A hónap DVD ajánlata az örökkévalóságról szól. Torokszorító pillanatok a foci világából, a Ferrari legkomolyabb modelljei és három állócsillag filmtörténelemből. Szem nem marad szárazon.

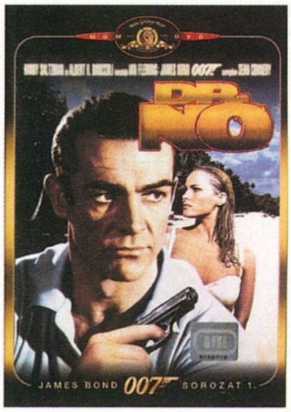


>>Már megjelent>>

TRAINSPOTTING
(Gong Express)

Ez a film bármelyikünkről szólhatna, akárhányszor látjuk újra és újra, mindig ez lesz a benyomásunk. A hülye haverok és a képtelenebbnél képtelenebb történetek mind mind ismerősek lehetnek mindannyiunknak. Persze vannak határok és különbségek, de a lényeg nem változik. Aki ezt megérti a filmből, az már nem kerül abba a csapdába, hogy egy hatalmas drogreklámnak véli ezt a mozit. A *Trainspotting* minden idők egyik legjobb brit filmje, fix helye kell hogy legyen a gyűjteményedben. KSZK+SZG

Extrák: **Filmográfiák**
Értékelés: **Válaszd az életet 8/10**

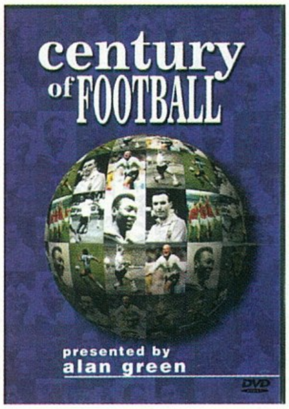


>>Már megjelent>>

DR. NO
(InterCom)

Az első James Bond film. Minket először a DVD-n található két dokumentumfilm ámított el. A sorozat születésének története még varázslatosabb, mint a csak nem 30 éves diadalmenete. Ennyi kreativitás és tehetség nagyon kevés filmben találkozik ilyen szerencsésen. A sztoriba ne is menjünk bele, ma is ugyanolyan élvezhető, mint a hatvanas évek elején volt. Sőt valahogy szimpatikusabb az egész, mint a mai, megalomániás részek. A DVD pedig az összes technikai lehetőséget kihasználja, hogy minden létező információt megkapjunk 007 ügyben. KSZK+SZG

Extrák: **Animált menük, filmográfiák, dokumentumfilmek, rendezői kommentár, korabeli rádió és TV reklámok, plakát és fotógaléria**
Értékelés: **James Bond Jamaicán. Nem is mondunk többet. 10/10**



>>Már megjelent>>

CENTURY OF FOOTBALL
(Gong Express)

A Föld egyik legnépszerűbb sportja a foci. Ez persze nem volt egy nagy tudományos felfedezés a részünkről. Ez csak azért lehet fontos, mert ez a DVD végigkíséri a játék száz éves történetét, megannyi híres gól és csel vár a nézőkre. Szakértő kommentárok, vagy komoly adatmennyiség táblázatokba szedve egyaránt található a lemezen. Azonban számunkra a legkellemesebb és egyben legszomorúbb pillanatot az Aranycsapat 1953-as londoni győzelmének összefoglalója okozta. Az a 6:3 bizony nem ma volt. Látszik a képminőségen is. KSZK+SZG

Extrák: **Adatok és táblázatok**

Értékelés: **A labda körül forog a világ 7/10**

TRAINSPOTTING



Ismét egy magas labda filmrajongóknak! A DVD gyűjteményed teljessége érdekében törd a fejed az alábbi kérdésen! A *PSM* három szerencsés fáradozásait hálálja meg egy-egy *Trainspotting* DVD-vel.

Mit jelent a Trainspotting?

1. Az elmebetegség egy formája, mániákus vonzódás a vonatokhoz. A betegek minden idejüket állomásokon akarják tölteni a vonatok megfigyelésével. Jegyzeteket készítenek, vagy fejből tudják a menetrendet. A szlengben később a másolásra, a koppintásra hajlamos egyénekre ragasztott jelző.
2. A vasúti felüljárókról a magasfeszültségű vezetékre pisilni. Bár ez halálos, van aki ezt komoly hőstettnek hiszi.
3. Egy gyerekkorban kialakuló pszichés zavar, amikor a beteg más gyerekek modellvasútjára köpköd. Nem csak komoly lelki zavarokra utal, de kimondottan gusztustalan is. Pláne, ha karácsony környékén rendezünk zsúrt.

A válaszokat, a neveddel és címeddel szeptember 20-ig küldd el az alábbi helyek valamelyikére
- **Levél: 1306 Budapest 35, Pf. 141.**
- **SMS: 06 20 / 991-9979**
- **E-mail: info@tofproductions.hu**

A MÚLT HÓNAP NYERTESEI:

- Róbert Katalin, Szeged
- Balázs Ferenc, Pécs
- Gajda Lajosné, Budapest

A Spawn Todd McFarlane szüleménye. Gratulálunk!



PSM VERSUS...
FORMULA 1

>Helyszín: Coca-Cola Fun Park, Hungaroring
>>Időpont: 2000.aug.11.-12.-13.

>Együttműködő partnerek:
Coca-Cola Magyarország
>>Internet: www.coca-cola.com
Sony Hungária
>>Internet: www.sony.hu
Extreme Rendezvényügynökség
>>Internet: www.xtrm.hu
Magnew PlayStation Nagykereskedés
>>E-mail: info@magnew.hu
Blond Hostessügynökség
>>E-mail: blond .hostess@freemail.hu

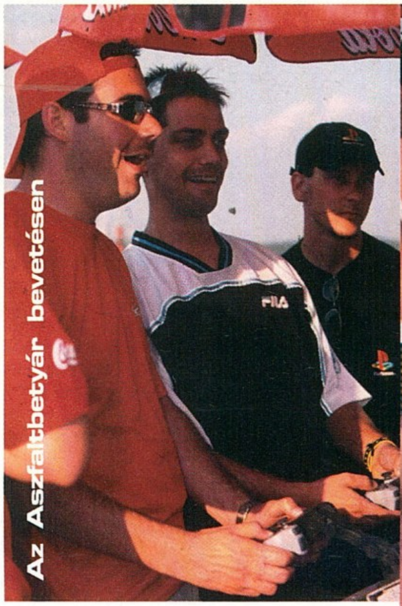
>Produkció: kszk+szg@tof.productions.médiaügynökség
>>E-mail: info@tofproductions.hu
>Szöveg: Kósa Szabó Krisztina
Sinka Zoltán Gábor
>Fotó: Bognár József

MI LEHET JOBB, MINT ÉLŐBEN VÉGIGNÉZNI AHOGY KEDVENC PILÓTÁD MEGNYERI A VERSENYT, MAJD NEKED IS RAJTHOZ ÁLLNI UGYANAZON A PÁLYÁN? MEGDÖNTENI A LEGJOBB KÖRIDŐT, VAGY CSAK KIPRÓBÁLNI MILYEN IS LEHET EGY F1-ES GÉPPEL A HUNGARORINGEN SZÁGULDOZNI

Kevés ilyen lehetőség van az életben. Aki ellátogatott augusztusban a Magyar Nagydíjra és benézett a Coca-Cola Fun Parkba, annak lehetősége volt megtapasztalni az előbb emlegetett érzést. A völgyben a Hungaroring, körülötted több tízezer F1 fanatikus, te ott állsz a kedvenc PlayStation-öd előtt, és nekivágsz a pályának. A *PSM* és a Sony jóvoltából bárki beleugorhatott az igazi F1-es kalandba. A Coca-Cola Fun Park a pályát körülölelő dombok egyikén helyezkedett el, a célegyenes mögött. Már a panoráma és a hely energiája is kellemes bizsergést okozott, nem is beszélve a számtalan Coca-Colás játéklehetőségről és vidám programról. A PlayStation Játékzóna a színpad mellett került kialakításra. Három napon keresztül zajlott az F1 bajnokság, a selejtezők három gépen futottak igen nagy érdeklődés közepette, a legjobbak pedig óránként léphettek a színpadra, bizonyítani a tudásukat. Naponta egy bajnokot avattunk. Azt, aki mindössze egy kör teljesítésével a legjobb időt futotta a Hungaroringen a *Formula 1 '99*-ben. A nap bajnoka mindig egy 50 000 Ft értékű PlayStation ajándékcsomagot kapott, benne a *Wipeout3 Special Edition*-nel, féléves *PSM* előfizetéssel és egyéb PlayStation ajándékokkal..

PÉNTEK

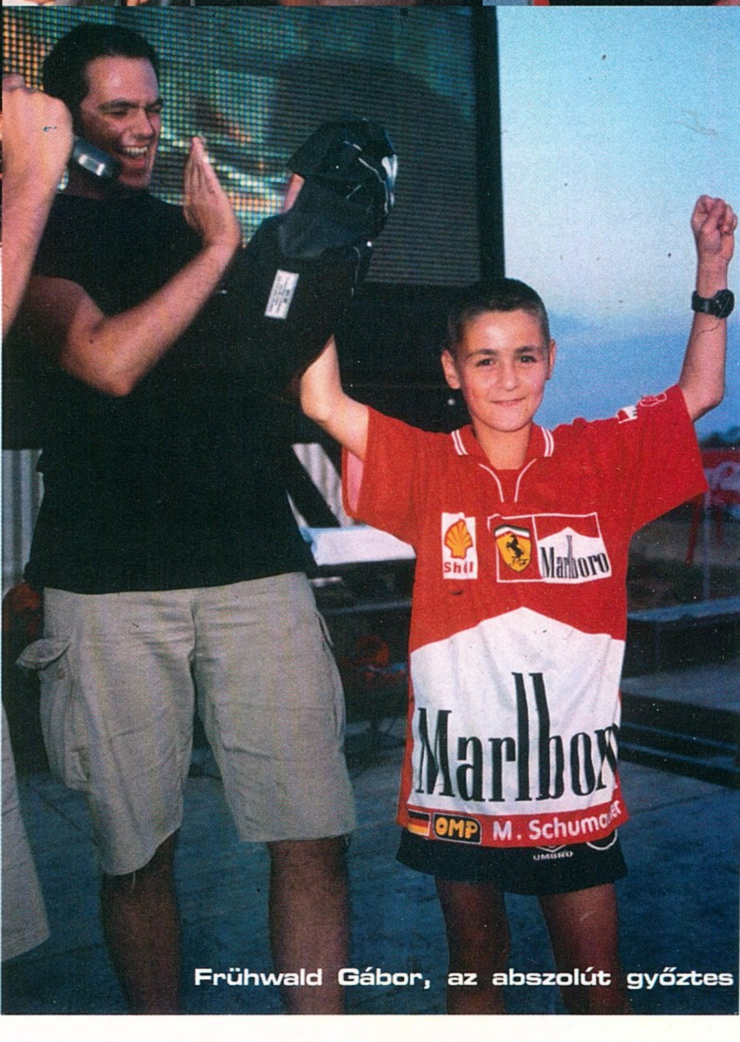
Már az első nap is igen komoly pezsgést hozott, a környező kempingekben táborozó külföldiek és a hazai F1 rajongó közönség érdeklődve vette birtokba a parkot. Kisgyerekektől kezdve, a családapákon át, a komoly PlayStation szakértőkig mindenki versenyzett. Igen dinamikusan faragták le a legjobb köridőt a versenyzők, egy ideig. Ugyanis egy nagydarab német úr, tetőtől talpig pirosban, nem meglepő, hiszen Schumacher rajongó, egy hihetetlen időt állított fel. Sokáig nem is tudta senki megdönteni. Lassan kialakult egy kemény mag, akik folyamatosan a PlayStation-ök közelében tanyáztak és csak rótták a köröket. Egy kék sapkás holland kisfiú, aki három napig minden percben jelen volt az ajándék *PSM*-el rögtön körbeszaladta a parkot, pedig nem is csinált jó köridőt. A nap végén lassan közeledett az eredményhirdetés, mindenki biztosra vette, hogy a német úr rekordját már senki nem tudja megdönteni. Ekkor tűnt fel egy kis srác, szintén német, Josef Wild, Engoldsbach-ból, aki az utolsó színpadi alkalommal 1:10:303 alatt lezavarta az egy kört a Hungaroringen, így övé lett a pénteki fődíj.


Az Aszfaltbetyár bevetésen



SZOMBAT

Szinte hihetetlen volt, de a nyitás után azonnal megjelentek a tegnapról ismerős arcok, akik elszántan azonnal körözni kezdtek. A kis holland srác egyszerre két gépen is próbálkozott, hangosan kommentálta saját teljesítményét és egyszerűen nem lehetett leszerelni. A tegnapi német úr ismét futott egy nagyon jó kört, megint úgy nézett ki, senki nem veheti el tőle a babért. Érdekes, hogy nagy átlagban nem a gyerekek, hanem a felnőttek szerepeltek jól a színpadon, egy magyar apuka, aki a fia gépén szokott néha ott-


Frühwald Gábor, az abszolút győztes

A Bassface Sascha játék nyertesei:

- **Vida Anikó Taksony**
- **Ifj. Viczián Sándor Kiskőrös**
- **Uray Márton Miskolc**

Bassface Sascha háta mögött már több mint 20 éves DJ pályafutás áll.

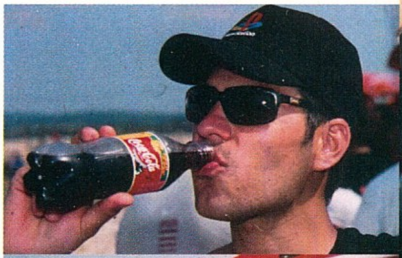
A nyerteseknek gratulálunk!

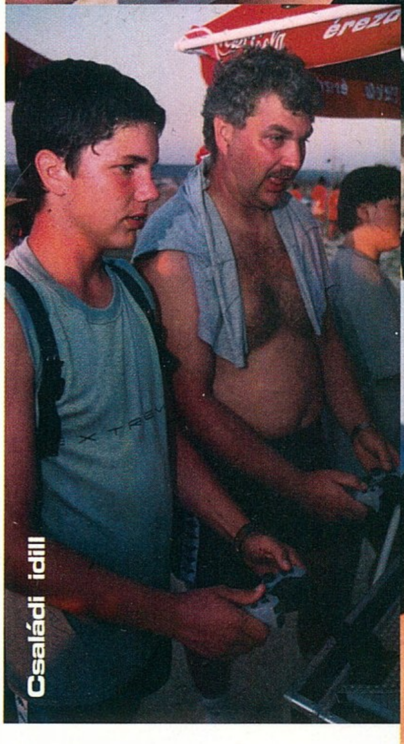




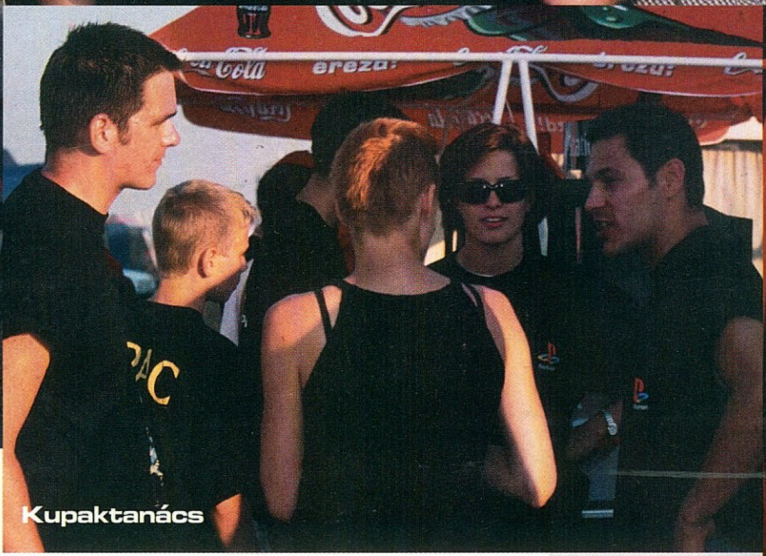


Tapasztalatcsere

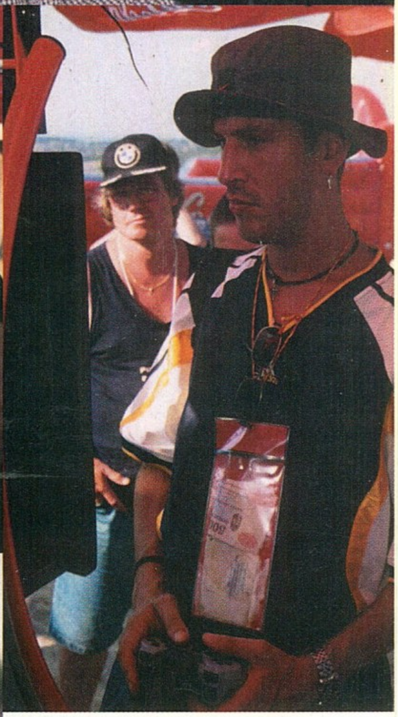




Családi idill



Kupaktanács





hon játszani, komolyan ostromolta a körrekordot. Általában akik lent a selejtezőben jól szerepeltek a színpadon nem tudták hozni a jó eredményeket, a lámpaláz lehetett az oka, mert mindenhol ugyanaz a program és ugyanazok a beállítások voltak érvényesek. Estére ismét eljött az eredményhirdetés ideje, de még hátra volt az utolsó forduló. Ekkor indult Frühwald Gábor is, aki Szlovákiából érkezett a papájával. Eleinte sehogy sem ment neki a selejtezőkben, még a könynyei is elindultak annyira el volt keseredve. Azonban az apukája és egy ajándék *PSM* annyira megvigasztalta, hogy a színpadon minden különösebb teketória nélkül, összeszorított fogakkal 1:08:625-öt ment. A nagydarab német úr azonnal javítani próbált, de pár másodperccel alulmaradt, így egy sportszerű kézfogás után Gábor léphetett bajnokként a színpadra. Hatalmas ovációval fogadta mindenki, ha valaki, akkor ő biztosan megérdemelte a győzelmet, hiszen a három napi összesítésben is Gábor futotta a legjobb időt.

VASÁRNAP

A verseny napján az volt a legérdekesebb, hogy a futam alatt is akadt néhány érdeklődő, aki inkább a virtuális F1-et választotta, amíg mindenki más a Magyar Nagydíjat nézte. Ez az igazi elszántság, nem? A verseny után igazán sűrű percek következtek, a Schumacher rajongók PlayStation-ön próbálták meg azt, ami kedvencüknek nem sikerült az életben, a Hakkinen drukkerek pedig örömittasan járkáltak fel és alá. Az utolsó színpadi futamra maradt ismét az izgalom, akárcsak két napon keresztül, most is ekkor dőlt el a bajnoki cím sorsa. Szabó Gábor, Szegedről futotta a nap idejét és boldogan zsebelte be az ajándékokat.

A három nap alatt rengeteg ember játszott, nagyon sok tehetséges játékos próbált szerencsét, minden korcsoportból akadtak vállalkozók. Sokan ekkor látták először PlayStationt, és mégis jó időket tudtak futni, a vasárnapi bajnoknak, Szabó Gábornak például nincs is gépe otthon, mégis a legjobb tudott lenni. A *Formula 1 '99*-en kívül még jó néhány versenyjátékkal lehetett játszani egy másik gépen, ott volt a *GT2* vagy a *Wipeout3* is, de a legnagyobb sikert mégis a *Vib Ribbon* aratta. Komolyan. Ha a játékosok elszántságán és kedvén múlt volna, még most is ott lennénk, de sajnos vasárnap este bezárt a Coca-Cola Fun Park. Aki nem volt ott, az magára vessen, kárpótolhatja magát a fotókkal. ■

MÚLT LAPOK

A *PSM*-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 063. oldalon.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek... stb.



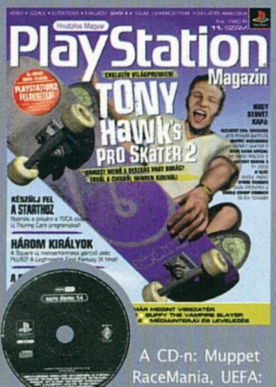
A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Syphon Filter 2, Micro Maniacs, Player Manager 2000, Renegade Racers, Radikal Bikers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, UEFA: Champ League, Medievil 2, Urban Chaos, WTC Touring Cars, Colin McRae 2... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, Colin McRae 2, Euro 2000, In Cold Blood, World Champ. Snooker, Hogs of War, Tony Hawk's 2... stb.



A CD-n: Colin McRae 2, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Hogs of War, Street Fighter EX2, Tombi 2, Moho, Destruction Derby Raw... stb.



A CD-n: Destruction Derby Raw, StarTrek Invasion, Vib Ribbon, MoHo, Titan AE, Silent Bomber, Tenchu 2, Galerians... stb.

MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu



LETÖLTÉS

A 62-ES LEMEZEN OTT VAN EGY RÓKA RAVASZSÁGA, TÍZ EMBER EREJE, NO MEG NÉHÁNY DEMÓ...









Szia, cica, mi a helyzet? Fekete Macska segítő kezet nyújt Pókembernek, miközben az megpróbálja összefogdosni a Central Bank-ot megszálló rosszarcúakat. Talán jól néz ki, de a mondanivalójával nem segít ki a bajból...



Úgy mozog, ahogyan arra csak egy pók képes... hálóarcú barátunk ebben a hónapban debütál PlayStation-ön. Jó társaságban van, a Marvel Comics *X-Men*-jével, a *TOCA World Touring Cars*-szal, és a minden sötét sarokban ott lapuló *Tenchu 2*-vel. De ha az erőszak nem kenyered, még mindig ott van számodra a *Disney World Magical Racing* vagy a lábatlankodó *Rayman 2*. Bármi is legyen a szájízed szerint való, a *PSM CD*-jén biztosan megtalálod...

Catherine Channon

A 62. LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a ← és → jobbra gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó elindításához az ⊗-t használhatod - némelyik demó után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?
Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellékelj pár sort a hibajelenségről, hogy munkánkat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!

Spider-Man

■ KIADÓ	Activision
■ MŰFAJ	Akció/Kaland
■ VERZIÓ	Játszható demó

Pókembert, mindenki kedvenc hősét, végre utolérte a modern technika áldása, és szerzett magának egy saját PlayStation videojátékot. A játék akkor kezdődik, mikor egy banda tagjai elfoglalnak egy bankot New York-ban. Túszokat is szedtek, és senki sem képes megállítani őket. A pókösztön segítségével észlelheted a veszélyt, míg az iránytűvel talán a helyes utat is megtalálod. Most már csak te, a hálók, és a megfelelő billentyűkombinációk menthetik meg a túszokat...

■ Irányítás

⊡	Ütés
⊕△	Hálóval befonás
◎	Rúgás
⊗	Ugrás
SELECT	Kilépés a demóból
←↑→↓	Pókarcú mozgatása
L1	Körbenézés
R2	Lengés a hálón
R1	Háló kilövése
↑ + △	Háló megrántása
↓ + △	Háló megrántása
→ + △	Hálósapka
← + △	Háló tüskék
◎ + △	Megragadás

■ Egyéb jellemzők
A teljes verzióban négy mód, szövevényes történet, és Pókember legrettegettebb ellenségei is szerepelnek, a szokásos segítőtársak mellett.

■ További infók
Lapozz a 040.oldalra az exkluzív leíráshoz.







Ha nem sikerül a lopakodás, szemtől-szembe találod magad egy handzsáros úriemberrel. Próbáld meg ököllel lebeszélni rossz szándékairól, de ha összeesett is, csak akkor fordíts hátat, ha már nincs energiája...

Tenchu 2

■ KIADÓ	Activision
■ MŰFAJ	Lopakodós
■ VERZIÓ	Játszható demó

Azt hihetnéd, hogy rossz ötlet az éjszaka közepén a középkori japán utcáin, pizsamában, őrökkel körülvéve bolyongani; azonban párszáz évvel ezelőtt, úgy tűnik, ez volt a normális. A demóban egyből az események forgatagába kerülsz. A feladatod belopakodni Lord Toda főhadiszállására nindzsa-képességeid segítségével, és legyőzni őt. Ne felejtsd el, hogy az őrök jól képzettek, úgyhogy inkább osonj el mellettük.

■ **Irányítás**

L2	Tárgy kiválasztása
L1	Körbenézés
R2	Tárgy kiválasztása
R1	Lopakodó mód
START	Szünet
←↑→↓	Mozgatás. Dupla gombnyomásra oldallépés, vagy előre/hátra vetődés
▢	Támadás
⊗	Ugrás
◯	Lopakodó mód
△	Célzás / kiválasztott tárgy használata

■ **Egyéb jellemzők**

A teljes játékban teljesen illegális fegyverekre, utolsó leheletig menő harcokra, és 15 éves korhatárra számíthatsz.

■ **További infók**

Osonj vissza a múlt számban található előzeteshez, hogy még többet megtudhass.





Csak néhány ugrás, és Rayman már kint is van a mocsárból. Vigyázz a rosszarcú kalózokra, akik el akarnak kapni, valamint azokra a járólapokra, amelyek összeroskadnak alattad.





Rayman 2

■ KIADÓ	Ubi Soft
■ MŰFAJ	Platformer
■ VERZIÓ	Játszható demó

Ahhoz képest, hogy a végtagjai látszólag nem kapcsolódnak a testéhez, kis barátunk viszonylag jól érzi magát. A játék a mocsár közepén kezdődik; a gonosz kalózok üldözik Raymant, neked pedig végig kell őt vezetgetned a pályán, útközben kiszabadítva a Murfy-ket a ketrecekből. A demóban összesen kettőt találhatsz; a legyeket fölszedve felfrissítheted az egészségedet. Vigyázz a kalózok bombáira – lődd le őket, mielőtt még elérnének, különben kezdheted az egészet elölről. A zöld legyek begyűjtésével mentheted el a pozíciódat.

■ **Irányítás**

⊗	Ugrás / helikopter
▢	Lövés
△	Információ kijelzése
L1/R1	Kamerák irányítása
R2	Ellenfél célba vétele
R1	Séta
←↑→↓	Irányok

■ **Egyéb jellemzők**

A teljes verzióban rodeó-rakétákon és kígyókon lovagolhatsz, és hordókba kapaszkodva röpdöshetsz körbe.

■ **További infók**

Repülj egyenesen a 044.oldalon található leíráshoz.

Vigyázz az akadékoskodó ellenfelekre, mert nem elég, hogy belédrohannak, és lelöknek a pályáról, hanem tüzes lövedékekkel bombáznak, békává változtatnak, az autódat pedig a lehető legrosszabb pillanatban teáscsészévé változtatják.











Vigyázz a pálya alsó részén található hajtűkanyarra, vagy a kocsidat a szalma közül kell majd kiásnod

Disney World Magical Racing Tour

■ **KIADÓ**	Eidos
■ **MŰFAJ**	Gokart-verseny
■ **VERZIÓ**	Játszható demó

A gokart verseny örömeit most Disney köntösben is megcsodálhatod. Két módban próbálkozhatsz – Time Trial és Adventure – a tíz kipróbálható karakterrel. A Time Trial-ban időre kell száguldoznod, míg az Adventure mód jóval összetettebb, egy csomó ellenféllel, fegyverrel, cuccal, és élvezettel.

■ Irányítás

- ⊗ Gyorsítás
- ⊡ Fék
- ◎ Kürt
- ⊛ Nézetváltás
- R1 Ugrás / csúszás
- R2 Nézetváltás
- L1 Speciális power-up aktiválása
- L2 Sebességmérő / térkép
- ←/→/↓ Balra/jobbra/hátra

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban 13 Disney szereplő közül választhatsz, és a Walt Disney World alapján készült pályákon versenyezhetsz, akár az osztott képernyős kétjátékos módban.

■ További infók

A *Disney WMRT* leírását megtalálhatod a *PSM14*-ben.

TOCA World Touring Cars

■ **KIADÓ**	Codemasters
■ **MŰFAJ**	Autóverseny
■ **VERZIÓ**	Játszható demó

A legérdekesebb autós sport, a túrakocsi-verseny nagyszerű alapot szolgáltat egy játékhoz. A demóban két versenybe szállhatsz be: az első egy Hockenheim-i verseny, ahol kipróbálhatod autód képességeit, amelyeket a beállítások ügyes módosításával a végsőkig tuningoltál; a második egy időre menő verseny a katalóniai pályán. Ha mindkét mód meghaladná az erődet, még mindig megcsodálhatod a játék grafikáját a Demó opcióval élve.

■ Irányítás

- ⊗ Gyorsítás
- ⊡ Fék
- ◎ Kézifék
- ⊛ Kameraváltás
- R1 Hátsó nézet
- R2/L2 Sebességváltás fel / le
- L1 Sérülés-érzékelő
- START Szünet

■ Egyéb jellemzők

Karrier mód több, mint 11 nemzetközi bajnoksággal, 40 autóban, 23 pályán.

■ További infók

A leírást a 048. oldalon találhatod meg.

Videó Galéria

A *PSM* RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.

X-Men
Mutant Academy

■ KIADÓ	Activision
■ MŰFAJ	Verekedős
■ VERZIÓ	Rolling demo

A Marvel Comics kevéssé bizalomgerjesztő mutáns gárdája újból megrohamozza a PlayStation bástyáit. Ez alkalommal azonban Wolverine, Cyclops, és a csapat többi tagja jótékony változásokon esett át a Paradox fejlesztőbrigádnak köszönhetően. Először is beléptek a harmadik dimenzióba, ami miatt a természetfeletti képességek még látványosabbak lettek; persze nem kell félni, azért hűek maradtak a képregény-eredetikhez. A demóban a gyakorló módot szemlélheted, amiben Xavier professzor egyengeti az edzésmódszereket, hogy a brigád összes tagja teljes értékű X-Men-né válhasson. A demó megtekintése minden Marvel rajongó számára kötelező!





Nézd meg több-támadásos kombókat és a benetesen jó kü leges támadásol Minden karakter megvan a saját lusa, amely nem csak a képernyő mutat jól, de a regénybeli erede is hű marad

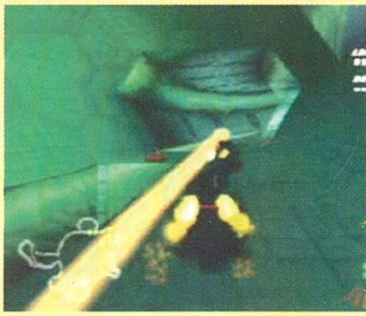
Re-Volt 2

■ KIADÓ	Acclaim
■ MŰFAJ	Gokart-verseny
■ VERZIÓ	Videó

Azoknak, akik voltak elég szerencsések kihagyni a kiábrándító első részt, ez a játék ajánlott. Akik nem voltak ilyen szerencsések, kellemes meglepetésnek nézhetnek elébe, mivel az Acclaim teljesen átdolgozta a programot; még el is nevezték *RC Revenge*-nek, sajnos csak a demó CD elkészülte után. Ez alkalommal ahelyett, hogy a vezetőülésben szoronganál, távirányítással kell az autódat 20 különböző környezetben végigzörgetni; és az autók mellett kamionok, sőt, még motorcsónakok is várnak rád. Figyeld a következő szám fekete korongját a játszható demó miatt.







A *Re-Volt 2* szinte teljesen különbözik az első résztől – ami kész szerencse, tekintve, hogy milyen csapnivaló a *Re-Volt*...

Mille Miglia

■ KIADÓ	SCi
■ MŰFAJ	Verseny-szimulátor
■ VERZIÓ	Videó

Minden idők egyik leghíresebb versenye sajnos az átlag versenyrajongó számára ismeretlen, annak ellenére, hogy annak idején a legrangosabb versenyek közé tartozott. Mostanában már csak egy 1000 mérföldes út a klasszikus autók tulajdonosainak, azonban 1957 előtt a Mille Miglia olyan versenynek számított, amely még a legjobb pilótákat is (mint Stirling Moss) a végsőkig igénybevett – és néhányuk ezt nem is élte túl. Mindezeket tekintetbe véve nem csoda tehát, hogy a Sci megvásárolta a licencét, és ha úgy gondolod, hogy ezek a régi autók nem ütik meg a jelenlegi versenyprogramok autói által felállított mércét, készülj föl – meg fogsz lepődni...





Egy verseny, amely semmi másra ne sonlít – a *Mille Miglia* az autót és pilótáját e ránt a végsőkig igénybe veszi. A játékosokat

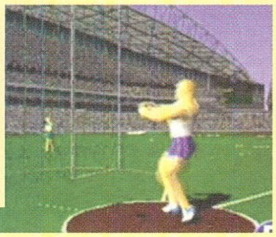
Sydney 2000

- **KIADÓ** Eidos
- **MŰFAJ** Sport-szimulátor
- **VERZIÓ** Játszható demó

Mivel az Európa Bajnokság már csak egy távoli (és van akinek fájdalmas) emlék, a sportrajongók az Olimpiára koncentrálnak; előtted a lehetőség, hogy dicsőséget szerezz országodnak a fotel mélyéről. Készítsd fel az ujjaidat az elkerülhetetlen kínra, ami a *Sydney 2000* nyitóünnepsége után vár rájuk. Egyébként ez az egyetlen játék, amelyet a nemzetközi Olimpiai bizottság is hivatalosan támogat, ez pedig profi kivitelezést eredményez.







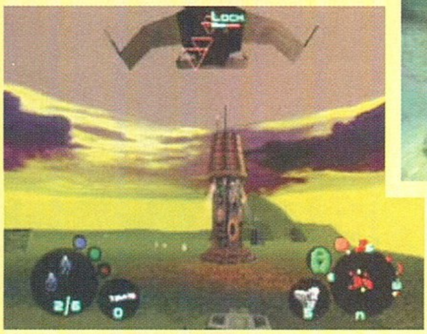
Ha úgy véled, hogy ez jól néz ki, akkor ki ne hagyd a jövő havi demó CD-n figyelő játszható csodát.

Infestation

- **KIADÓ** Ubi Soft
- **MŰFAJ** Lövöldözős
- **VERZIÓ** Videó

Az *Infestation* egy rettenthetetlen intergalaktikus pilóta szerepébe rántja be a játékost. A Földet idegenek támadják, a feladatod pedig felkutatni és elpusztítani a nyomorultakat. Összesen 22 küldetés lesz, 24 különböző helyszínen, a Sivatagi Táboroktól a Jégbörtönökig. 15 NASA-stílusú fegyver és hat járműfejlesztési lehetőség áll rendelkezésedre; mindez és még öt többjátékos mód, közöttük a Capture The Flag, az Arena, és a Vehicular Football (Közúti Foci) – mi kellhet még?



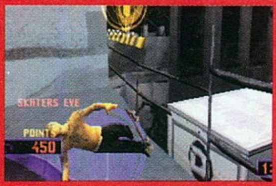


Intergalaktikus háború - mint még soha. Végül is az ember nem minden nap menti meg a Földet. Vagy mégis?...

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

- ÖSSZETÖRHETETED MAGAD A DESZKÁS **GRIND SESSION**-BEN
- SZÁGULDOZHATSZ A **F1 2000**-REL
- NEKIRUGASZKODHATSZ A **SYDNEY 2000**-BEN
- PLUS **DAVE MIRRA'S BMX, LMA MANAGER, KOUDELKA,** ÉS EGY KELLEMES KIS VIDEÓ. MÉGHOZZÁ A **DRIVER 2**-RŐL



Grind Session



F1 2000



Sydney 2000



Dave Mirra's BMX

SZIGORÚAN TITKOS

EXTRA

HOGYAN HASZNÁLHATOD A LETÖLTHETŐ CHEAT-EKET

Rakj be egy memóriakártyát a PlayStation-be, és indítsd el a demót. A ⊗ segítségével válaszd ki a Download (letöltés) menüpontot; a játékállások között a ↑ és a ↓ gombokkal scrollozhatsz. A kívánt mentést a ⊗ gombbal választhatod ki, és az rögtön rákerül a memóriakártyádra. Ezeket a cheat-eket a teljes verziókkal használhatod.

A kizárólag a *PSM* demó CD-n megtalálható Letöltés segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheat-ekhez. Csak rakd be a memóriakártyát, és játssz...

Abe's Oddysee

A befejezés és az utolsó pálya már csak karnyújtásnyira van tőled...



Final Fantasy VII

Ez a mentés az akció közepébe dob le, mielőtt még belépnél a kráterbe az utolsó lemezen.



Final Fantasy VIII

Egyenesen az utolsó lemezhez...

Castlevania

98%-ban kész – mit akarsz még?

Resident Evil 3

Bocsika: bár a lemezen *Resident Evil 2* szerepel, ez a mentés a *Resident Evil 3: Nemesis*-hez való. Gatling és két ruha.

Spyro 2

Ha a kis lila fickó állandóan elbukik, ezzel a mentéssel bárhova mehetsz, és bármit tehetsz.



PSM-Depo

KIEGÉSZÍTŐ RENDELÉS KÉNYELMESEN ÉS GYORSAN

Gazdagítsd eszköztárad a legújabb kiegészítőkkel! Nézd meg alaposan az oldalainkon találh eszközöket! Némelyiket magazinunk korábbi számaiban már bemutattuk. Akkor, mint kizáró külföldön beszerezhető különlegességet említettük őket, de most te is bármelyikhez hozzájuthat A termékek neve mellett egy piros sorszámot találsz. Postai megrendelés esetén ezt kell a mel kelt kupon PSM-DEPO rovatába beírni. A kiegészítők csomagolási és postázási díja 400 Ft. Megr deléseket postai úton (a mellékelt kuponnal), telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fe



2. GAMESHARK:

Kódtároló eszköz, amelynek segítségével lezúzhatod a legrusnyább szörnyeket, megkaphatod a legizmosabb fegyvereket és feltuningolhatod a kocsidat. Több száz beprogramozott kóddal kapod meg, de te is beírhatod az újdonságok kódjait. Praktikus eszköz, amelynek segítségével könnyedén nyered a legnehezebb játékot is.



1. GAMEMAK SUPER JOYPAD:

Különleges joypad, amellye az összes PS és PS2 játék játszható. Hanyattegérként is bevethető, egykezes eszköz.

3. CRAZY ROCK GUITAR:



Egyszerű használhatóságú spéci gitár melynek segítségével percek alatt Jimmy Hendrix-szé válhats

4. INNOVATION EXTREME, JOLT GUN:

Playstation és Saturn kompatíbilis fénypisztoly. Programozható újratöltési lehetőség és valószerű visszarugás jellemzi. Kompatíbilis a Namco GunConjával, a pedál pedig játéktermi érzést kölcsönöz neki.





5. TIME CRISES:

Kompatíbilis a Namco Guncon-jával, pedált is kapsz hozzá. Egylövéses és turbó-tüzelés üzemmódban is kinyírhatod a lányt fogva tartót.

6. SPACE VEST:

Mellény, amelynek segítségével szó szerint bőrödön érezheted a centrifugális erőt, a gravitációt, a földrengéseket és a robbanásokat. Masszázs üzemmódja annyira profi, hogy ezentúl nem lesz szükséged barátnőre.



AZ ORVLÖVÉSZ FEGYVERTÁRA

HÁROM IRÁNYÍTÓ A SNIPER KOLLEKCIÓBÓ

DUAL SHOCK... BIZZAR MINTA... BEAT'EM UP-HOZ ENNYI KELL... EGYÉNISÉG A VÁLASZTÁSBAN... PEDÁL ÉS AUTOFIRE... CSAK LÖVÖM A KÉPERNYŐT.

Alább három nem a Sony által tervezett, és hivatalosan el nem ismert PSX periféria bemutatója következik. A két irányító és a fénypisztoly attól, hogy nem hivatalos kiegészítő, persze nagyon is a PlayStationhöz készült. Velük és sorozatszámmal szintén nem rendelkező társaikkal a boltok polcai is szép számmal találkozunk, egyedi kinézetük, vagy olcsóbb áruk sok vásárlót elgondolkodásra késztet. Nem árt tehát kicsit megnézni, hogy mit is tudnak valójában.



SNIPER JOYPAD

Teljesen hagyományos digitális irányító, vagyis csak D-padként képes üzemelni, minden gomb megtalálható rajta, amit a PSX használ, ráadásul mind formai kialakításában, mind a gombok helyzetében megegyezik az eredeti kontrollerekkel. Talán valamivel nagyobb, de lehet, hogy csak más tapintású műanyag kelti bennem ezt az érzést. Gombjai viszont jól eltalált keménységűek, és megfelelő érzékenységet mutatnak a játék során, kábele pedig 1,8 m hosszú. Igazán nagy eltérést a megszokott szürke irányítótól csak a külsejében tapasztalhatunk, a nálunk járt darab éppen egy világos zöld árnyalatban pompázó, a D-pad-on és gomboknál egy autó műszerfalát imitáló matricákkal ellátott példány volt. A Sniper kínálatában persze nagytucat különböző festés közül válogathat a vásárló, aztán az egyéni irányítóval a hónunk alatt máris vágtatathatunk egy jó kis beat'em upot végigjátszani, vagy megriszálni magunkat a Bust-a-Move-ban, a baráti kör szórakoztatására.

SNIPER ELECTROSHOCK

Találó név, több szempontból is. Nem csak az válik nyilvánvalóvá, hogy az analóg irányítási mód mellett még a gép által küldött rezgéseket is képes viszszaadni, hanem az is, amit a kipróbálás során egyetlen komolyabb eltérésnek tapasztaltam a DualShock-hoz viszonyítva. A D-pad iránybillentyűivel, az egyéb gombokkal itt sem volt problémám, az analóg vezérlés természetesen itt is ki-be kapcsolható, és maguk a kis műanya gombácskák is helyesen értelmezik a mozdulatokat. Különbséget számomra, a már említett méret mellett, az jelentett, hogy az Electroshock a legfinomabb rezgéseket nem adta viszsza olyan jól mint a DualShock verzió, persze lehet, hogy ez is csak képzelgés, mert mindenképpen akartam valamilyen eltérést tapasztalni. Ez a kicsit harsányabb működés azonban messze az alatt a szint alatt maradt, amit zavarónak kéne mondani, mintázata viszont már éppen nem volt ilyen kellemes. Ez azonban a teszt sajátsága, hiszen a polcról biztosan nem a tenyerembe ronda pókot varázsló darabot vettem volna le, hiszen létezik számos más képpel festett darab.

SNIPER RELOAD GUN

Ez már valóban egy fegyver neve, ami kellemesen brutális külsejét tekintve akár egy orgyilkos fegyvere is lehetne, bár azok nem fénypisztollyal szoktak lövöldözni. A Reload Gun azonban egy igen tisztességes méretű és szolgáltatásokat kínáló fénypisztoly. Működéséhez természetesen nem csak a PlayStation-be, hanem a TV-be menő videó kábelre is csatlakoztatni kell, és mint minden fénypisztoly, ez sem viseli el a 100Hz-es készülékeket, vagy a számítógép monitorra TV kártyával, házilagos megoldással átvitt képet. Pontosabban elviselni elviseli, de működni azt nem igazán fog. Magán a fegyveren három gombot és egy váltókapcsolót lelünk, valamint egy pedált is csatlakoztathatunk hozzá, de erre csak akkor van szükség, ha a játék igényli az újratöltést, az autó reload funkciót viszont letiltja. Az elsütő billentyű szerepe elég egyértelmű, a valódi fegyvereknél a biztosító helyét elfoglaló (a markolatot felett bal oldalon), hüvelykujjal jól elérhető gomb, a start szerepét tölti be, míg elöl a játék típusától meghatározott funkciót ellátó, egyébként az automatikus töltést és tüzelést kapcsoló gomb foglal helyet. Váltókapcsolóra azért van szükség, mert a pisztoly mind a Namco GunCon, mind Konami LightGun üzemmódját ismeri, gyakorlatilag minden pisztolyos játékot használhatóvá téve ezzel.

„A nem hivatalos perifériáknak valami egyedit kell nyújtaniuk"

Hatásos érzékelési távolságnak megközelítőleg a 2,5m bizonyult. Arra számítottam, hogy egy eredeti Gcon-45 pontosságát nem fogja elérni, de első nekifutásra valami borzalmasat produkált. A képernyő alsó harmadára célozva nem egyszerűen melléhordott, hanem mintha direkt a másik sarokba tette volna a lövedéket, mint ahova valójában céloztam... Szerencsére rövid úton meg lehetett oldani a problémát. Az extrém félrehordásnak ugyanis a képernyő, pontosabban kisfiam volt az oka, ő ugyanis azt a részt gondos alapossággal mindig összetapogatja. Ebből okulva mindenkinek csak tanácsolni tudom, mielőtt még elindítan a játékot és kalibrálni kezden bármilyen fénypisztolyt, adjo egy Prontós vagy egyéb tiszt tószeres kezelést a TV képer nyőjének. Tökéletesen ponto ettől ugyan nem lett a fegyv de messze az elviselhető tűrésen belül hordott mellé, cs arra kell egy kis figyelmet fo dítani, hogy a képernyőre lel tőleg merőlegesen tartsuk, és ne nagyon imbolyogjunk elő hátra. ■



Csak D-padként funkcionál a SNIPER joypad



Igazán kézreálló darab tölts, cél és tűz

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

A fejlesztői pokol...

Szöveg: **Nick Ellis**
Illusztráció: **Stuart Harrison**

A LOTHAR ELŐZETESE MEGJELENIK, EGY PATKÁNY LANDOL NICK ASZTALÁN, A CSAPAT PEDIG A PIRÍTÓS MIATT ÜLÉSEZIK...



A fejlesztői pokol előző részeiből: PR baki, új szponzor, egy ingerült apuka, és sötét fenyegetés hátulról. Vagy valami ilyesmi.

12., Kedd reggel
Rossz reggelem volt. Megjött az *Absolute PlayStation* legújabb száma, és a *Lothar: Wonderdog!* előzetese még a vártnál is rosszabb. A legsúlyosabb rész az, amikor Steve Sutton, a cikk írója ezt mondja: „Lehet, hogy egy kutya a játék sztárja, de olyan vele játszani, mint egy háromlábú agárral, amely guggolva erőlködik." Eugene, a főprogramozó megkérdezte, hogy vajon mire gondolhatott a cikkíró, mire Kieron, az egyik zenés kölyök közölte, hogy „Arra, hogy szar az egész, te segg." Aztán Steve Chiltern, az ügyvezető összehívott egy ülést délre. Hát, biztos nem tesz majd jót a gyomoridegemnek.

Délután
Steve okozott némi meglepetést. Azt mondja, hogy a csendes fickó, aki a hűtőkben cserélgette a vizet az elmúlt néhány hétben, valójában Harvey Witherspoon, az Elite vezetői tanácsadó cég embere volt. Harvey egy hibaelemző jelentést írt a játék készítéséről, s ezt a holnapi összejövetelen mutatja be. Gyanakszom, de a feszített menetrendnek (kevesebb, mint két hónapunk van befejezni) köszönhetően azt hiszem, meghallgatom, mi okosat mond.

13., Szerda reggel
Újabb rossz reggel. Nagyon meleg volt, a postás pedig egy csomagot hozott, s azt mondta: „Itt valami bűzlik, haver." Amikor kinyitottam a csomagot, egy döglött patkányt találtam benne! Csak egyetlen magyarázata lehet, képtelen vagyok elhinni, hogy Mike (a kirúgott producerünk) még mindig ilyen dühös.

Délután
A találkozónk Harvey Witherspoonnal... nos, furcsa volt. Lehordott minket a „kommunikáció hiánya miatt", mondván: „Ha ez a csapat egy focicsapat lenne, akkor a Chester City színeiben indulna." Egyik kóderünk, Gaz a Chesternek drukkol, és megkérdezte Witherspoon urat, hogy ő kinek szurkol. A Southamptont mondta, Gaz pedig visszavágott: „Na tessék, mit ért maga a futballhoz?" Mindenki röhögött, de ekkor Witherspoon úr megkomolyodott és azt mondta: „De ez itt nem csak egy játék. A saját munkahelyük ingatagságán nevetnek. Több találkozóra lenne szükség. Mindenki munkáját értékelni kell. Próbáljanak meg a legkisebb döntések miatt is összeülni. Akkor jobb csapat lesznek. És vegyenek egy kenyérpirítót is. Bármi, ami otthonra emlékeztet az irodában, például a pirítós szaga az irodában, kellemesebbé teszi a légkört és gyümölcsözőbbé a munkát."

16:30
Team-találkozó. Ülésvezető: én. Napirend:
1. Az *Absolute PlayStation* előzetes korrekt volt? Ha igen, mit tanulhatunk belőle?
2. Milyen kenyérpirítónk legyen?

18:30
A találkozó jó volt. Izgalmas új ötleteket találtunk ki a játékkal kapcsolatban, ezekről majd legközelebb írok. Jez (az egyik grafikusunk) elmondta, hogy van egy régi pirítója, amit úgysem használ. Egy rendőr jött a patkány miatt, de amikor meglátta a PlayStationömet a nagy rakás játékkal, csak ezekkel kezdett foglalkozni, és megkérdezte: „Van köztük jó?" Végül közölte, hogy a veszélyes anyagok postán küldése szabálysértésnek minősül. Megmondtam neki Mike nevét és címét. Azt mondta „utánajár" és lehet, hogy majd kölcsönkéri tőlem a *Jonah Lomu Rugby*-t.

KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN: Az izgalmas ötletek, az első szint leírása, az új PR-gurunk, és a patkány-rejtély megoldása.

KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



MINDENKI KEDVENC DESZKÁS SZIMULÁTORA VISSZATÉR – MÉG TÖBB SZÉDÜLETES MOZGÁS, MÉG TÖBB KOMBÓ, MÉG TÖBB SZINT, ÉS SAJÁT, KÜLÖNBEJÁRATÚ DESZKÁSPÁLYA-EDITOR. TOLD CSAK FÉLRE A KOCSIKAT!

PLUSZ! Jön a *FIFA 2001!* A mozgás-leképezés rejtelmei és a játék legfrissebb hírei • Bond a PlayStationön – újdonságok a *007 Racing*-el és a *The World Is Not Enough*-al kapcsolatban • A *Sydney 2000* előzetese és exkluzív, játszható demója • *Alien Resurrection* - feltérképezve • Ne lapulj ott az asztal alatt, itt a *Tenchu 2* előzetese... • Írások a *Duke Nukem: Land Of The Babes*-ről és az *X-Men Mutant Academy*-ről, valamint a *Football Manager 2001*-ről • A *Dino Crisis 2* legfrissebb hírei • Már csak egy hónap! – PS2 infók korlátlan mennyiségben • A tökös gatyatépők visszatérnek – a *WWF SmackDown! 2* • És még sok minden, ami már nem fért ide...

A **16.** SZÁM **SZEPTEMBER 29-ÉN, PÉNTEKEN** JELENIK MEG



AMI EDDIG A PC MELLŐL HIÁNYZOTT...
A PC MELLŐL HIÁNYZOTT...
Ami eddig a PC Format mellől hiányzott: DVD-melléklet*
PC Format
Ezt neked – Ingyen
Painter 5.5
101 teljes verziós program
2 CD-MELLÉKLETEN, TELJES VERZIÓS PROGRAMOKKAL, JÁTÉKDEMÓKKAL!
Király stratégia!
A Dark Region 2 lesz a stratégiai játékok királya?
Helyet kérek!
PC Format Szuper Teszt
Melyik mobil tárolót szeresd? 17-et teszteltünk.
Ezt hallgasd meg!
Teszteltünk és teszteltünk... Surround hangok a PC-den.
Kapható az újságárusoknál!
*Megrendelhető 1990 Ft-os áron a kiadótól tel.: (1) 467 6720


LÁTTAD
MÁR
AZT
A KIS
UGRATÓT
A NÜRBURGRINGEN
A HARMADIK
KANYAR
UTÁN?
MOST MAJD
MEGLÁTOD
Ülsz egy karosszékben, nézed, a külföldi versenypályán száguldó autókat. Úgy tűnik Te is köztük vagy. Érzel minden kis bukkanót és göröngyöt. Néhány milliméterre vagy csupán a súlyos balesetektől. Hosszasan üldözöd a nagymenőket, mire megtanulod hogyan fékez Hakkinen. Hogyan lélegzik Schumacher. Hogyan kávézik Frentzen.
Csupán egy módja van, hogy közelebb kerülj az akcióhoz, de hidd el, annyi pénzed nincs.
All rights reserved. and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1999 Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd.. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved.
www.playstation-europe.com/f1-99
FORMULA ONE 99
PlayStation
PlayStation
NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!
PSYGNOSIS
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP